Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

Kawaii

100% SEX!!! Prima Aprilis!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 9/98 (9)
Kwiecień 1998

Shin-Nen-Kai ` 98

Bubblegum Crisis

Power Rangers

Kiss

Dragon Half

Neon Genesis Evangelion



Kawaii

Numer 9

Kwiecień 98

e-mail: kawaii@mikrozet.wroc.pl

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Agnieszka Plaur
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych

Witold Nowakowski
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Piotr Kowalski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski
Dariusz Styrna
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Żan Chimiak

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Witold Zagrodny
dyrektor handlowy

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Krzysztow Herla
biuro obsługi klienta

Dział Reklamy:

Agnieszka Biernat
tel.: 0 602 67 50 19
tel./fax: (071) 34-120-83
e-mail: silver.reklama@mikrozet.wroc.pl

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Kwietniowo chomikowo!

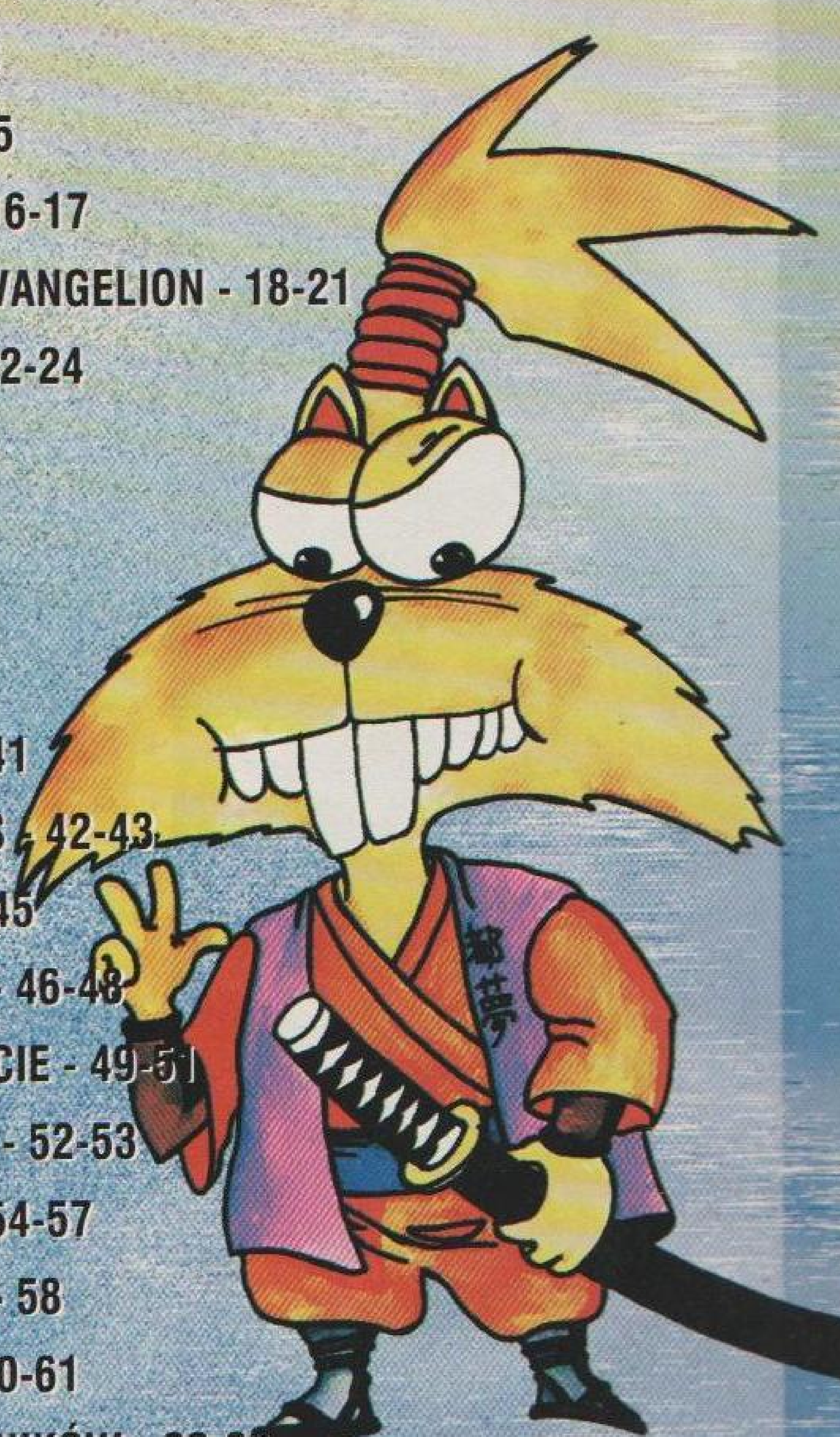
Siemanko robaczki! Gdyby ktoś mnie jeszcze nie znał, dokonam autoprezentacji - I'm Fred, Al Fred - Chomik Alfred Drugi z arystokratycznej rodziny chomików podhalańskich. Moje ulubione zajęcia, to jedzenie fistaszków, używanie gumowego młotka, kolekcjonowanie różowych papuci i strzelanie z gumki od slipków. Dzisiaj nie będzie wstępniaka naczelnego, wkurzył mnie, więc go ogłuszyłem - teraz siedzi w szafie i śpiewa piosenkę o różowych misiach. Tymczasem ja w tym miesiącu robię zą bossa, żeby nie było niedomówień. Właśnie zarządziłem w redakcji oglądanie anime i zabawianie mojej osoby, aż do odwołania. Żeby nie było, że jestem brutalny, omówię pokrótce najciekawsze pozycje czekające na Was w tym numerze,. A więc przede wszystkim kontynuujemy omawianie ostatniego hitu wytwórni Gainax - Neon Genesis Evangelion. Fascynaci tematu, jak i wszyscy ci, którzy jeszcze nie mieli okazji podziwiać tego przeboju, z pewnością znajdą w tym numerze wiele ciekawostek i cennych informacji, pozwalających pełniej cieszyć się z oglądania tej niesamowitej produkcji. Należy bowiem dodać, że NGE nie należy do tych produkcji, które można po prostu raz obejrzeć i stwierdzić - „że mi się nie podoba", szczególnie, gdy - „kopia była kiepska, na sali siedziało kilkaset osób, nie znam aż tak dobrze angielskiego, żeby zrozumieć dialogi, a tak w ogóle to byłem (-am) zmęczony (-a) i w zasadzie nie lubię tego typu filmów". - I tak jest z wieloma innymi tytułami. Różnica z Sailor Moon polegała między innymi na tym, że serial był przetłumaczony na język polski i można go było spokojnie obejrzeć w domu. A „Akira"? „GITS"? Phi! - „widziałem (-am), nie podobało mi się" - zastanówcie się nad tym. No dobra, ale schodzę z tematu. W tym numerze omawiany jest również inny przebój (i z pewnością jeszcze do niego wrócimy) - „Bubblegum Crisis" - komentarz jest zbędny, po prostu przeczytajcie artykuł. No i koniecznie obejrzyjcie anime oczywiście! Kontynuujemy również omawianie przebojów grupy Clamp, streszczanie ostatnich odcinków serialu Sailor Moon; jest również sprawozdanie z dwóch konwentów, wywiad z polską mangaczką, przewodnik po mangowym Paryżu, pierwsza część artykułu o japońskich demonach, Power Rangers i... a co tam będę mówił, sami zobaczcie! A naprawdę jest co! Szczególną uwagę zwracam na „Odezwę Otaku" - to nasza odpowiedź, na Wasze prośby o pomoc w poprawieniu sytuacji, w jakiej znajdują się polscy otaku - pamiętajcie, jesteśmy z Wami!!! Dobra, to by było na tyle, nie będę się rozczulał, bo jeszcze sobie popluję moje nowe papucie. Idę dobić naczelnego, bo zdaje się, że zmienił tonację swojej przyśpiewki - to znak, że wracają mu zmysły. Hmm, ciekawe czy jak go zdzielę mocniej, to zmieni płytę? Zaraz sprawdzę...

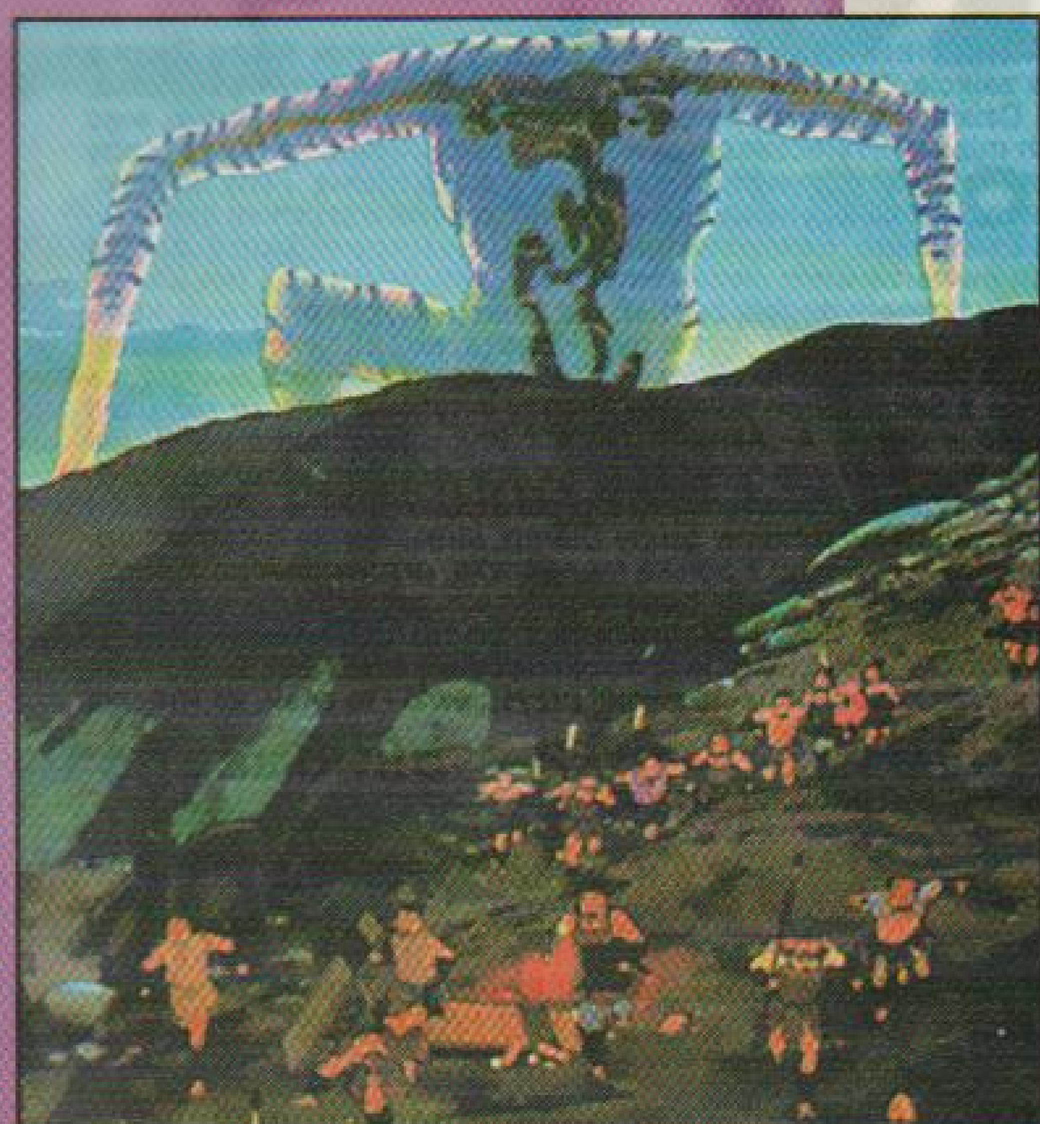
Acha! Bym zapomniał! I jeszcze wesołego mangowego jajka! I aprillisowego aprillisa! Yogi Babu!

Z chomikowym poważaniem:

Chomik Alfred Drugi alias Papuć Men

Prezes firmy „Różowy Króliczek" produkującej klapki, bamboszki i papucie.




Mononoke Hime © Nibariki/TNDG

MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY

Dział redagują Bandmanka & Mr.Gato









„MONONOKE HIME" POBIŁA REKORD WSZECH CZASÓW!

30 listopada 1997 roku w spektakularny sposób został pobity kolejny finansowy rekord. „Mononoke-Hime" Hayao Miyazakiego, o którym już wspominaliśmy przy okazji pobicia japońskiego rekordu oglądalności sezonu 1997, tytuł ten przebił się już na pierwsze miejsce listy wszechczasów. Od 1982 roku, w którym rekordy bił legendarny „E.T."Stevena Spielberga, osiągając zawrotny zysk w wysokości 9.6 miliarda jenów, nikt nie był w stanie przebić tego osiągnięcia. Tymczasem „Mononoke Hime", czyli „Księżniczka Mononoke", w końcu listopada przekroczyła magiczną liczbę 9.65 miliarda jenów. Film zaliczyło już 12 milionów rozentuzjazmowanych widzów. Decyzja dystrybutora TOHO nikogo chyba nie zdziwi: przedłużył on wyświetlanie filmu w japońskich kinach aż do końca marca 1998 roku. Jest on rozpowszechniany w 190 kopiach! Sześć dni po premierze (12 lipca 1997) zarejestrowano już ponad milion widzów, miesiąc później film ten bije japoński rekord oglądalności, czyli staje się bardziej popularna od „Antarctic" (1983). W trzy miesiące osiąga większy zysk, niż „E.T." w ciągu trzech lat. Już wtedy wiadomo, że przychody będą nieporównywalnie większe, niż początkowo zakładano.

Miyazaki podczas jednej z konferencji prasowych, wyznał: „Nie rozumiem, co się dzieje? W każdym razie sukces filmu jest fantastyczną sprawą dla całej ekipy produkcyjnej." Analizując sukces, stwierdza: „Sukces ten, należy raczej przyrównać do fenomenu socjologicznego. Oczywiście nie sugeruję tutaj, że wszyscy są jego gorącymi miłośnikami." I dodaje ironicznie: „Zresztą, z powodu olbrzymiego sukcesu, dystrybutor TOHO zmuszony jest do przesunięcia premier innych licznych hollywoodzkich produkcji."

JAPOŃSKIE HITY FINANSOWE WSZECHCZASÓW:

1) Mononoke Hime (1997) 9,65 miliarda jenów
2) E.T. (1982) 9,6 miliarda jenów
3) Jurrasic Park (1993) 8,3 miliarda jenów
4) Independance Day (1996) 6,5 miliarda jenów
5) Jurrasic Park 2: The Lost World (1997) 6 miliardów jenów

FILMOWE HITY HAYAO MIYAZAKIEGO:

1) Mononoke Hime (1997) 9,65 miliarda jenów
2) Mimi wa Sumaseba (1995) 1,85 miliarda
3) Ponpoko (1994) 2,65 miliarda jenów
4) Porco Rosso (1992) 2,71 miliarda jenów
5) Omoide Poro Poro (1991) 1,87 miliarda jenów
6) Kiki (1989) 2,17 miliarda jenów
7) Totoro (1987) 590 milionów jenów
8) Laputa (1986) 580 milionów jenów
9) Nausicäa (1984) 740 milionów jenów

CO NOWEGO W JAPONII? TELEGRAM

* „Cutey Honey Flash" powinien skończyć się na 39 odcinku w styczniu tego roku.

* „Silent Möbiüs" powraca do nas pod postacią anime. W tym roku powinna ukazać się cała seria telewizyjna, będąca adaptacją mangi Kia ASAMIYA.

* „Outlaw Star" - tak będzie się nazywała nowa seria TV, nadawana późnym wieczorem w TV Tokyo. Historia zaczerpnięta jest z mangi Takehiko ITÔ, twórcy takich tytułów, jak: „KO Century Beast", „NG Knight Lamune & 40" i „Ryu-Knight".

* Najnowsza seria „Lodoss" ukaże się w telewizji jeszcze tej wiosny. Realizatorzy zapewniają, że stworzeni przez nich bohaterowie doświadczą nowych, niesamowitych przygód (jak zawsze zresztą).

* „Banno bunka neko musume", tytuł również znany jako „Niewidzialna Nuku-Nuku" autorstwa Yuzo TAKADY (również „3x3 Eyes"), powróci tym razem na ekrany japońskich telewizorów, jako seria! Producenci jednak uprzedzają, że całość będzie się zasadniczo różnić od swojego poprzednika, gdyż za produkcję odpowiedzialne zostało studio Ashi Production (między innymi: „Gigi").

* Nieśmiertelna seria „Saint Seiya" ciągle nie pozwala o sobie zapomnieć, tym razem zachęca swoich fanów (czy słówko: „naciąga" nie byłoby bardziej na miejscu...) na kolejny wydatek. A jest to nie byle co, bo 20 grudnia 1997 roku na rynku ukazał się nowy CD-Box, który zawiera pięć płyt, informacje od samego autora KURUMADY i pięć, nigdy wcześniej nie wydanych kart ilustracyjnych.

* „Kowa" - tak nazywa się nowa manga Akiry TORIYAMY, autora między innymi kultowego już „Dragon Balla" (który będzie tematem przewodnik „Kawaii" już wkrótce!), która na razie ukazuje się w magazynie „Shônen Jump". Oczywiście chodzi jak zwykle o perypetie sympatycznego

chłopczyka, osadzone w świecie fantastycznym! Znając ogromny talent Toriyamy i jego umiejętność tworzenia całej galerii zwariowanych i totalnie odlotowych postaci, typujemy tą mangę na kolejny MEGA-HIT! Postaramy się już niedługo podrzucić Wam trochę więcej staffu o „Kowa"! Over.

* Tytuł „Vampire Princesse Miyu", który część polskich fanów mangi mogła oglądnąć chociażby na comiesięcznym spotkaniu miłośników fantastyki w Warszawie na początku stycznia 1998, ukaże się w Japonii jako wznowienie na kasetach video, laser dyskach i w formacie DVD. Już niedługo recenzja w „Kawaii".

* Cała pierwsza seria anime „Minky Momo" (alias „Gigi"), ukaże się w tym roku w postaci dwóch boxów, na Laser Dyskach (LD-Box). Prawdopodobnie część odcinków ukazała się w tej formie już w marcu 98 roku, reszta przewidziana jest na Boże Narodzenie 98 roku. W sam raz na prezent!

* Skończył się „Giant Robo". 25 stycznia 1998 roku ukazał się ostatni odcinek, który trwał niemal 60 minut. Cena tego produktu jest jednak zabójczo droga, nawet jak na japońskie warunki. Przyjemność ta kosztuje 10.000 yenów (około 100 dolarów)!!!

* „Power Dolls", tytuł dostępny już również w Polsce, ukaże się w Japonii jako gra video, co przy okazji jest wyśmienitą okazją do wznowienia tej OAV na rynek kaset video.

* Kolejny film „You're Under Arrest!" ukaże się jeszcze tej wiosny. Akcja toczy się rok po wydarzeniach kończących serię telewizyjną. Jest jednak z tym związana zła wiadomość, gdyż niezmiernie popularny tytuł „Oh My Goddess!", mający się ukazać jako film kinowy (pisaliśmy o tym już w styczniowym „Kawaii"), przesunięty został w związku z tym na koniec 1998 roku. Producenci stwierdzili widocznie, że nie warto stwarzać sobie samemu dodatkowej konkurencji.

* Trzecia część „Patlabora" jest aktualnie w produkcji. Tym razem jednak zabraknie przy niej nadzoru mistrza Mamoru OSHII, ojca poprzednich dwóch części, jak również Akemii TAKADY, odpowiedzialnego za stronę graficzną. Twórcy zapowiadają premierę tego tytułu na lato tego roku!

* Kolejną część „Galaxy Express 999" można już zobaczyć w japońskich kinach, która powstała pod skrzydłami Tôei Animation. Jej realizatorem jest Kônosuke UDA, który współpracował już przy realizacji „Sailor Moon" i „Kindaichi". Scenariusz zaczerpnięty został z mangi publikowanej od lipca 1996 roku w miesięczniku „Big Gold" wydawanego przez Shogakukan.

* Yoshikazu YASUHIKO, autor „Venus Wars" i „Arion", pracuje aktualnie nad postaciami gry video na platformę Sony Playstation, która ukaże się pod intrygującym tytułem „Valken 2".

„Warrior Nun Areala" - czyli od mangi do anime po amerykańsku.

Zazwyczaj droga wiedzie od mangi do anime, ale zdarzaja się wyjątki. Ben Dunn, autor „Ninja High School", udowodnił, że właśnie można i na odwrót. Stworzył w minionym roku anime „Warrior-Nun Areala", które ukazało się w Stanach w sprzedaży z 30 minutowym wstępem „Warrior Nun Areala Introductory Video", z mangą - wszystko w jednym pakiecie!

ERRATA

W lutowym numerze „Kawaii", przy notatce informującej o śmierci Toshiro Mifune, jedno ze zdjęć błędnie podpisane zostało jako - „Akira Kurosawa", tymczasem na zdjęciu widoczny jest sam aktor - Toshiro Mifune. Za błąd przepraszamy.


Macross © Big West/Macross Project

MACROSS DYNAMITE 7 - nowa seria na OAV-kach.

Z okazji 15. urodzin Macrossa, tytuł ten powrócił na czterech OAV-kach. Pierwsza z nich zawitała już tej zimy, kolejne - w przyszłym sezonie. Prawdopodobnie nie powrócił ot tak sobie, lecz w zmienionej - zmodyfikowanej od strony muzycznej - formie.

Niesamowita informacja z ostatniej chwili!!!

Czarodziejka z Księżyca pobiła Batmana! Do incydentu doszło w najstarszej dzielnicy Tokio. Z niepotwierdzonych źródeł wiadomo nam, że dzielna wojowniczka o miłość i sprawiedliwość przystąpiła do walki z przestępczością stając u boku legendarnego księcia ciemnoty, który zauroczony wdziękami ślicznej Bunny, postanowił rzucić się z największej budowli w mieście. Interwencja Bunny w ostatniej dosłownie chwili zapobiegła katastrofie. Chwilę później doszło do rękoczynu, gdyż człowiek nietoperz oświadczył, że nie będzie pracował w dzień i zażądał podwójnego wynagrodzenia. Specjalna komisja bada przyczyny zajścia.




Power Rangers © Tôei Co/TV Asahi/Saban International



UZUPEŁNIENIE DO ARTYKUŁU
„POWER RANGERS, JAK TO SIĘ ZACZĘŁO?..."

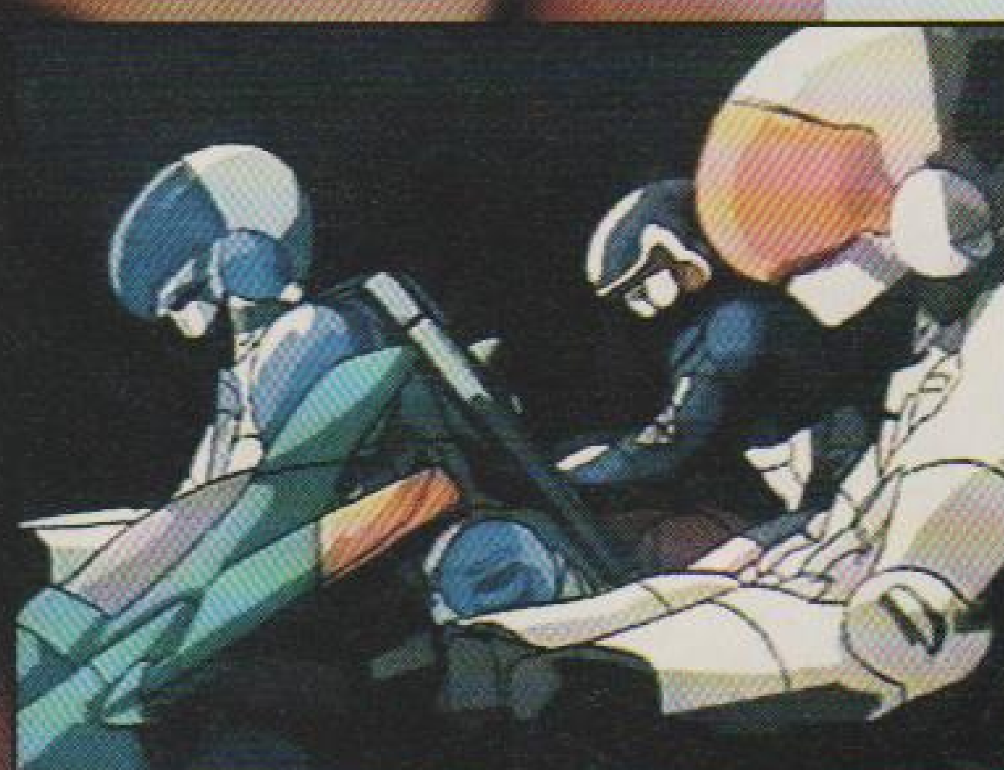
Z OSTATNIEJ CHWILI:

W styczniu 1998 roku w Stanach Zjednoczonych miała miejsce wideopremiera nowego pełnometrażowego filmu z udziałem Power Rangers, zatytułowanego „Turbo: the Power Rangers Movie", wyprodukowanego połączonymi siłami koncernów 20th Century Fox, Saban Entertainment i Toei. Tym razem bohaterowie walczą z groźnym potworem Maligore, do niedawna więziony na wulkanicznej wyspie Muranthias. W obsadzie m.in.: Jason David Frank (Tommy), Steve Cardenas (Rocky), Johny Yong Bosch (Adam), Catherine Sutherland (Katherine), Nakia Burrise (Tanya) i Blake Foster (Justin), ale gościnnie powracają także Kimberly i Jason. Reżyseria Shuki Levy i David Winning. A na emisję czeka serial „Power Rangers in Space", z całkiem nowymi aktorami. „Moc rangerów" trwa wiecznie...

BUBBLEGUM CRISIS









Jeśli uważasz się za fana anime i mangi, a nie wiesz czym jest "Bubblegum Crisis" to pew nie dlatego, że dopiero co cię odmrozili. Jeżeli jednak temat jest tak znany, to pytanie brzmi po co o nim pisać? Odpowiedź jest prosta... O filmach kultowych należy pisać, bo po pierwsze - to one tworzą historię gatunku, a po drugie - booo... No bo są kultowe.

Osobom, które czytały w marcu o AD Police pewne dane wydadzą się bardzo znajome. Zakładając jednak, że nie każdy miał szczęście mieć w rękach poprzednie wydanie naszego ulubionego miesięcznika, ich obecność jest konieczna (zarówno osób jak i danych). Zresztą dodamy kilka nowych szczegółów.

Tokio zostaje zburzone w roku 2025 po wielkim trzęsieniu ziemi, które zostanie zapisane w historii Japonii jako Second Great Kanto Earthquake. W wyniku bezpośredniego wstrząsu zginęło wówczas ponad 100.000 osób, a na skutek pożarów, zamieszek i rozbojów, ostateczna liczba ofiar sięgnęła miliona.

Korporacja Genom, mająca swoją siedzibę w centrum Tokio, wystąpiła wówczas z propozycją sfinansowania budowy nowego centrum przewyższającego o niebo stare. Japoński rząd wyraził zgodę i narodziło się Mega Tokio. Jednocześnie korporacja rozpoczęła produkcję tzw. boomerów - androidów mających przejąć na swoje barki najcięższe prace wykonywane dotychczas przez ludzi. Okazało się jednak, że maszyny ulegają częstym awariom. Fala zbrodni popełnianych przez produkty Genomu pociągnęła za sobą konieczność powołania specjalnych sił mogących sprostać "szalonym" boomerom. Tak w 2025 roku rodzi się ADP (ADvanced Police). Epizody z ich działalności dokręcono w serii OAV "AD Police" (patrz "Kawaii" 03/98).
W roku 2032 Mega Tokio liczy już sobie 45 milionów stałych mieszkańców, nie licząc ludzi dojeżdżających z dzielnic satelitarnych do pracy. Status miasta podniósł się do rangi stolicy i japońskiego centrum przemysłowo kulturalnego.
Ale nie dajcie się zwieść... To już nie jest miasto sprzed pięciu lat, które pamiętacie z "AD Police". Większość napowietrznych linii komunikacyjnych została zdemolowana i odcięte dzielnice zamieniają się w slumsy, lub tanie blokowiska dla najuboższych i bezrobotnych. Istnieją oczywiście świetliste dzielnice pełne przemysłowego blichtru. W niebo strzelają kryształowe wieżowce, a życie przypomina bajkę. Są to jednak kwartały, w których rządzą wielkie korporacje (m.in. Genom) i najbogatsi krezusi światowej finansjery. No i nie zapominajmy o boomerach. Już dawno straciły funkcję "ludzkiego pomocnika" i są obecnie skuteczną bronią w dłoniach megakorporacji. Bezduszne i nie znające litości obdarzone są już własną świadomością. Z ich pomocą metropolię zalewa fala korupcji, zbrodni, terroryzmu i szpiegostwa przemysłowego.

Z miasta czysto japońskiego, będącego na przełomie wieków oparciem narodowej tradycji, Mega Tokio zmieniło się w melanż ras i kultur. Nikt nie dba już o jakiekolwiek ludzkie wartości. Liczy się jedynie zysk.

Nic dziwnego, że podobne zjawiska musiały wyzwolić nienawiść, która zaowocowała powstaniem prężnej i zdecydowanej grupy panienek z Knight Sabers. Razem z Sylią, Priss, Nene i Linną zagłębmy się w cyberpunkowy świat Mega Tokio. Zarepetujcie swoje laserowe Genom Fire Arm. Za pasek i za cholewkę buta wsuńcie solidne noże, noktowizory na twarz i ruszamy... Odważni przodem...

Ewentualne pytania o genezę tytułu pozostawiam Waszej wyobraźni. Dlaczego "Kryzys balonowej gumy do żucia"? Teorii jest kilka (wszystkie są beznadziejne). Osobiście najbardziej przemawia do mnie tłumaczenie, że tytuł odzwierciedla sytuację technologiczną, która nabrzmiała jak balonówa i pękając zniszczyła całkowicie dotychczasowy kształt świata. Wiązanie gumy balonowej z nazwą "boomer" z góry odrzucam. W tych czasach nie było jeszcze gumy boom, boom boomer...

Na początek niewielka prezentacja. Od razu uprzedzam, że sprawy wieku bohaterek nie poruszę, bo o takie rzeczy gentelman nie pyta. Są młode w każdym bądź razie... Ach, jeszcze jedno. Dla oszczędności miejsca zastąpmy pełną nazwę Knight Sabers skrótem KS.

SYLIA STINGRAY - liderka i twórczyni Knight Sabers. Córka doktora Katsuhito Stingraya, pioniera w pracach nad boomerami. Po śmierci ojca (nieszczęśliwy wypadek przy "odpaleniu" eksperymentalnej wersji cyberdroida) w oparciu o dokumentację tworzy ekwipunek swojego zespołu. Prywatnie jest właścicielką butiku. Zawsze bardzo chłodna i potrafiąca kalkulować bez zbędnych emocji. Zna wielu wysokich rangą oficerów organizacji militarnych i sekcji specjalnych. Nie do końca wiadomo czy i oni wiedzą z kim mają do czynienia. Równie niejasne jest pochodzenie genetyczne Sylii. Wiele razy twórcy filmu dają do zrozumienia, że dziewczyna niekoniecznie musi być człowiekiem.

PRISS (Priscilla S. Asagirl) - generator i siła napędowa zespołu. W "cywilu" piosenkarka rockowa i świetna motocyklistka (jeździ na granicy dopuszczalnego i niedopuszczalnego ryzyka). Jest silna i sprawna. Wkraczając do akcji zapomina o bezpieczeństwie... Praktyka wykazuje, że ma chyba więcej żywotów od przeciętnego kota, a ktoś kto będzie ją usiłował zlikwidować będzie się musiał poważnie przyłożyć się do roboty. Do Knight Sabers przywiodła ją osobista zemsta, gdy jej chłopak zginął z rąk boomerów. Jej dewiza - "Dobry boomer, to martwy boomer"

LINNA (Linna Yamazaki) - najgroźniejsza pod względem umiejętności bojowych członkini zespołu. Niewiarygodnie szybka, unieszkodliwia na ogół cele ataku nim te zauważą, że już po nich. Prywatnie ma wiele zajęć: jest nauczycielką tańca i aerobiku oraz maklerem giełdowym. Z Knight Sabers pracuje wyłącznie dla pieniędzy (pomijając aspekty przyjaźni). W ogóle Linna kocha szybki szmal i często jej działanie determinowane jest niestety chęcią posiadania jak największej gotówki.

NENE (Nene Romanova) - jest w zespole czymś w rodzaju mózgu. Absolutny geniusz w dziedzinie włamań do absolutnie bezpiecznych komputerów (po polsku hacker). Wysokiej klasy elektronika (w tym szpiegowska) to jej życie. W akcjach, że tak to określę zbrojnych, rzadko kiedy bierze bezpośredni udział. Team wykorzystuje ją jako odwody lub podczas negocjacji jako konsultantkę do spraw elektroniki. Ma siódmy i ósmy zmysł do odnajdowania urządzeń podsłuchowych i skanujących.

MACKIE - brat Sylii. Jest nieformalnym członkiem grupy zatrudnianym do podsłuchiwania pasm radia policyjnego i prowadzenia półciężarówki ze sprzętem zespołu.

Aby od razu rozwiać często powtarzające się uwagi - jakim cudem te delikatne z natury (che, che...) istoty potrafią się poruszać i walczyć w ciężkich metalowych zbrojach odpowiadam...

Jest to zgodne z 1-szą zasadą tzw. mananitacji (skrót od manga/anime grawitacja). Ponadto skafanderki i inne wdzianka dziewcząt mają wspomaganie i własne układy napędowo-mięśniowo-ścięgnowe. Z czymś takim nawet słoń by latał...

Teraz kilka dodatkowych osób, bez których serial nie miałby prawa bytu:





Pracownicy AD Police:

LEON McNICHOL - pamiętamy go z "AD Police", gdy był jeszcze żółtodziobem. Obecnie jest samodzielnym inspektorem operacyjnym. "Czuje miętę" do Priss i namawia ją na wspólne mieszkanko... Bezskutecznie... Pojawia się na ogół w momentach, w których twórcy serialu wygospodarowali trochę miejsca na humor.

DAILY WONG - kumpel po fachu Leona i równie rozrywkowa postać.

CHIEF - "po polskiemu" szef obu wyżej wymienionych osobników, reagujący stanami zawałowymi na wieść o kolejnej, nowatorskiej "technice" śledczej Leona.





NAOKO - przyjaciółka Nene i urzędniczka ADP do spraw wprowadzania danych.

A teraz "**ci źli**" - czyli ludzie Genomu. Też ważni, no bo z kim by walczyły panienki z Knight Sabers?

QUINCY - szef oddziału japońskiego. Praktycznie ma oko na wszystkie plany Genomu.

BRIAN J. MASON (Largo) - chodząca ambicja. Jedyna chyba osoba, która zna prawdę o Knight Sabers. Jest odpowiedzialny za śmierć ojca Sylii (wiele wskazuje na to, że sam jest cyberdroidem v.A1, stworzonym przez dr Stingray'a).





I na koniec "**Osobniki inne**", czyli w pozostałych rolach:

FARGO - były agent CIA. Cenna baza danych dla Sylii. Często załatwia KS kontrakty.

IRENE CHANG - przyjaciółka Linn (ep.2) ginie, gdyż jej chłopak był inżynierem w zespole opracowującym boomery.

DR. RAVEN - naukowiec na usługach Sylii. Pomógł Sylii stworzyć osprzęt KS i zna wszystkie członkinie zespołu. Do szału doprowadza go Priss, która uwielbia się do niego zwracać Jiisan (coś w guście "tatuśku").

B.J. GIBSON - przyjaciel Ravena. Świetny kierowca (ma sporą rólkę w ep.4)





SYLVIE - zaawansowana technicznie bommerka nie do odróżnienia bez specjalnej aparatury (posiada krew i symuluje ludzkie funkcje życiowe). W ep. 5 daje drapaka ze stacji kosmicznej i zaprzyjaźnia się z Priss. Nie wyszło jej to na dobre...

REIKA - starsza siostra Irene. Gwiazda pop na tournee z zespołem "The Revengers". Odgrywa ważną rolę w ep. 7. Wnuczka szefa chińskiego gangu. Dziwna postać... Skrzyżowanie miękkości i bezlitosnego okrucieństwa. Chyba wie kim jest Linna.

Cały serial OAV BGC to zasadniczo dwie odrębne serie. "Bubblegum Crisis" (BGC) i "Bubblegum Crash" (też BGC). "Crisis" ma 8 samodzielnych epizodów, "Crash" tylko 3. O twórcach, rysunku i wrażeniach napiszę na koniec... Ot tak, żeby nie wypaść z rytmu.





Teraz jeszcze tylko naprawdę króciutki rzut oka na sytuację światową i zajmiemy się samym filmem. Z góry przepraszam tych, których to nie interesuje. Osobiście uważam, że warto jest znać realia w jakich osadzono akcję. To one tworzą jej koloryt. Poza tym zawsze byłem pełen podziwu dla facetów, którzy np. z okazji filmu kreowali od podstaw swój własny świat (mniej lub bardziej makabryczny)...

Dobra, już lecimy dalej, bo miejsca na stronach "Kawaii" coraz mniej.
Zatem krótko... Świat jest jednym wielkim zanieczyszczonym śmietnikiem. Bez względu na po-











działy terytorialne rządzą wielkie korporacje. Efekt cieplarniany doprowadził m.in. do zmian kształtów kontynentów. Narody Zjednoczone, kierowane przez największe mocarstwa kontrolują teoretycznie sytuację. Pokój mają zapewnić orbitalne platformy wyposażone w działa laserowe mogące strącać broń nuklearną i rakiety dalekiego zasięgu. Oczywiście nie wyklucza to lokalnych wojen. Największym konfliktem jest w latach 30-tych XXI wieku wojna między Chinami i Neo NATO o zasoby naturalne Antarktyki.
Japonia awansowała na stanowisko światowego lidera przemysłowo ekonomicznego. Jej megakorporacje kontrolują ponad 70% rynków. Przedkłada obecnie inwazję technologiczną nad militarną. Stany Zjednoczone to upadający gigant. Zasadniczo ich rola międzynarodowa i miejsce w ONZ jest sztucznie podtrzymywane przez Japonię.
Europa pod przywództwem Niemiec stanowi całkiem niezły "opornik" wobec zakusów korporacji amerykańsko-japońskich. Rosja, będąca pełnoprawnym członkiem wspólnoty, ze swoją bronią nuklearną stanowi czuły punkt całego układu. W praktyce trzyma z tym, kto lepiej płaci.
Chiny to międzynarodowy czarny koń. Są mocno zaangażowane w konflikt Antarktyczny. Komunizm nadal kwitnie. Przywódcy supermocarstwa to prawdziwi paranoicy na tle postępu technologicznego.
No i na koniec kosmos. Teoretycznie oaza spokoju. Zapoczątkowana na przełomie wieków ekspansja kolonialna przeludnionej Ziemi, została zarzucona ze względu na koszty.
Trzy liczące się siły w kosmosie to: Genom, Powszechna Korporacja rozwoju Kosmosu (SDPC) (marionetka Genomu) i Kosmiczne Strategiczne Siły Obronne ONZ (USSD). Genom i SDPC posiadają dwanaście platform orbitalnych, a USSD kilkaset laserów orbitalnych. Ponadto SDPC kontroluje 5 stacji księżycowych w pkt. La-Grande (tereny przeznaczone pod kolonizację).

To na tyle. Mam nadzieję, że nie bolało. A teraz... Film. Światła gasną... Kurtyna w górę.

Zacznijmy na początek od nieco dokładniejszego przyjrzenia się pierwszemu odcinkowi o tytule "Tinsel City" (45 min; PG). W końcu od niego wszystko się zaczęło...

Mega Tokyo, Japonia 2032 r.

Akcja rozpoczyna się w kilu miejscach naraz. Jakaś dziewczyna doczyszcza motocykl. Jednocześnie funkcjonariusz AD Police otaczają bliżej nieokreślonego faceta w zaułkach miasta. Przez chwilę możemy podziwiać plakaty koncertowe grupy "Priss i Replikanci" (jeśli ktoś ma skojarzenia z "Blade Runner" Ridleya Scotta, to witamy w klubie). Potem przy dźwiękach ostrego (jak na przełom lat 80/90) rocka, akcja nabiera tempa. W rytm piosenki "Konya wa Hurricane", gdzieś w slumsach spod ludzkiej skóry wychodzi na wierzch boomer. Nie jest to już rozregulowana zabawka z "AD Police". To zaprogramowany na zabijane automat nowej serii. Skrzyżowanie czołgu z wieżą strzelniczą, pokryte super wytrzymałym Abotexem. Nic dziwnego, że policja i ściągnięte do pomocy śmigłowce mogą tylko pomarzyć o pojedynku na równych prawach. Zwłaszcza, gdy boomer uzupełnia swoje uszkodzone ramię... wielolufowym karabinem maszynowym pożyczonym z wraku helikoptera. Wyciągnięty z koncertu oficer Leon McNichol jedzie na miejsce strzelaniny. Mimo, że jedzie szybko wymija go coś w seksownym kombinezonie. Gdy Leon dociera na miejsce, boomer jest już otoczony przez cztery istotki w krągłych miejscami strojach bojowych. Od razu widać, że biedna maszyna (boomer) zadarła nie z tym kim trzeba. Tajemnicze dziewczyny używając laserów, pistoletów promiennych i wmontowanych w ciuchy gadżetów robią z produktu Genom kupkę złomu i znikają w ciemności.
Wracający Leon zatrzymuje się na hamburgera. W wychodzącej z lokalu dziewczynie rozpoznaje Priss - wokalistkę zespołu, na którego koncercie niedawno był. Próba zawarcia znajomości kończy się nieszczególnie, bo dziewczyna ma awersję do sił porządkowych z ADP na czele. Po kilku uwagach na temat bezużyteczności policji, która nic nie robi dla szarego społeczeństwa, Priss odjeżdża na swoim motocyklu... Cięcie...

Inne miejsce, inna dziewczyna... Ta sama noc. Pływająca w basenie panienka, wspomina swoją przeszłość. Ma na imię Sylia i jest szefem Knight Sabers. Jej ojciec był twórcą boomera. Zginął przed wielu laty w nieszczęśliwym wypadku z rąk eksperymentalnej wersji jednego ze swoich mechanicznych "dzieci". Jego dokumentacja techniczna, pozostawiona w spadku córce, pozwoliła stworzyć nie mające sobie równych kombinezony zespołu Knight Sabers.

Inne miejsce, inni ludzie... Nadal ta sama noc. W głównej siedzibie Genomu rozmawiają Przewodniczący korporacji Quincy i asystent Brian. J. Mason... Mason informuje swojego szefa, że dostarczono już materiały z USSD i w ciągu 24 godzin będą do jego dyspozycji. Gdy asystent wychodzi słyszy jeszcze, że bez względu na skutki akcji(?) udział Genom musi pozostać tajemnicą... Cięcie...

Następnego dnia gazety przynoszą ofertę pracy dla Knight Sabers. Zlecenie wystawia USSD (United Nations Strategic Space Defence Force). Zleceniodawca nie wzbudza szczególnego zaufania, jednak Sylia i Nene (ubrane w kombinezony) udają się na rozmowy. Wyrazy zdziwienia ich niecodzienną kreacją zostają skwitowane krótkim - "Żyjemy w niebezpiecznym świecie". W ramach zlecenia dziewczyny mają odnaleźć zaginionego technika komputerowego F.G. Frederica i jego mała siostrę Cynthię, porwanych prawdopodobnie przez grupę boomerów. Za niewiarygodną sumę 20.000.000.

W drodze powrotnej Priss zostaje porwana. Udając nieprzytomną słyszy, że wiozą ją do starej portowej części miasta zwanej Aqua City. Dwa szybkie uderzenia, mały karambol, kradzież motocykla i Priss może już samodzielnie gnać do portu. Ścigana przez porywaczy (boomery naturalnie).

Mackie, brat Sylii, namierza radiostację policyjną informującą o pościgu zmierzającym w kierunku Aqua City. Reszta zespołu postanawia (mimo braku pewności, że chodzi o Priss), wyruszyć we wskazanym kierunku. W piwnicach portu Priss odnajduje Cynthię. Gdy do pomieszczenia wkroczy poszukiwany Frederick od razu staje się jasne, ze nic nie jest jasne. Zaginiony technik, podobnie jak reszta towarzystwa, są boomerami. Podczas przesłuchania Priss zalicza kilka krótkich przelotów i bliskich spotkań trzeciego stopnia ze ścianami pomieszczenia. Do czasu aż zjawią się jej koleżanki. I zaplątany przypadkowo w awanturę Leon. Frederick ucieka... Niedaleko...

To wystarczy, bo domniemany pracownik USSD zaczyna się nagle rozrastać. Jest jakimś prototypem boomera, którego macki zaczynają obejmować kolejne platformy portowe. Setki chwytnych ramion zagrażają dziewczynom uniemożliwiając

przeprowadzenie skutecznego ataku. Dopiero Priss, przebrana już w swój pancerny kombinezon, przebije się w szaleńczym rajdzie motocyklowym do wnętrza robota i zniszczy jego ośrodek kontroli. Całą potyczkę obserwuje z pokładu śmigłowca Brian J. Mason. Wydaje jakieś polecenie i odlatuje. Knight Sabers wśród ogólnego zniszczenia i totalnego rozpadu konstrukcji Fredericka usiłują dotrzeć do Cynthii. W momencie gdy stwierdzą, że dziewczynka jest również boomerem, pada strzał z jednego z kontrolowanych przez USSD satelitów bojowych. Eksplozja...
Knight Sabers wydostają się z gruzów zalewanego przez morze portu. Półciężarówka zawierająca ich sprzęt, prowadzona przez Mackiego, odjeżdża. Na miejscu pozostaje jedynie wpatrzona w zgliszcza Priss. Gdy z kłębów dymu wyłoni się kaszlący Leon, na jej twarzy zagości uśmiech. Z gratulacjami, że wreszcie zrobił coś dla przeciętnego mieszkańca Mega Tokyo, Priss zostawi go na pustej jezdni. Drapiąc się w głowę i patrząc za niknącymi światłami jej motocykla, Leon zastanawia się czy nie jest ona przypadkiem...

A teraz reszta OAV w kolejności chronologicznej:

Ep.2 "Born to Kill" - (Anime Projects - 30 min; PG) Irene, przyjaciółka Linny ginie z rąk komanda boomerów. Tym samym walka w tym odcinku traci charakter ideowo-finansowy i nabiera cech osobistej rozgrywki. Dobrze upakowana, szybka akcja. Niezły kawałek filmu.

Ep.3 "Blown Up" - (Anime Projects - 30 min; PG) Banda boomerów niszczy dom, w którym ginie matka małej przyjaciółki Priss. W całkiem naturalnej chęci odwetu staje na drodze Sylia. Odcinek zapoczątkowuje serię pytań bez konkretnych odpowiedzi.

Ep.4 "Revenge Road" - (Anime Projects - 40 min; PG) odcinek, którego równie dobrze mogłoby nie być. Nie wnosi nic do akcji, a Knight Sabers pełnią w nim niemal epizodyczną rolą. B.J. Gibson, przyjaciel dr Ravena, siada za kierownicą maszyny o nazwie Griffon i robi porządek z gangiem motocyklowym, który zafundował jego dziewczynie wózek inwalidzki. Griffon to cudo, na resztę trochę szkoda czasu.

Ep.5 "Moonlight Rambler" - (Anime Projects - 45 min; PG) Główną bohaterką odcinka jest Sylvie (nie mylić z Sylią). Sexoid Boomer serii 22-S. Symuluje człowieka do najdrobniejszego szczegółu, ale do prawidłowego funkcjonowania potrzebuje ludzkiej krwi. Jej ucieczka ze stacji kosmicznej rozpoczyna ciąg dymanicznie nakręconych zdarzeń. Świetny odcinek... Polecam.

Ep.6 "Red Eyes" - (Anime Projects - 47 min; PG) Przeznaczony dla tych, którzy widzieli epizod 5. Czy Priss dojdzie do siebie po tym co zrobiła z Sylvią?... Mnóstwo pytań i odpowiedzi...

Ep.7 "Double Vision" - (Anime Projects - 49 min; PG) Gdyby boomery wiedziały co pociągnie za sobą zabicie Irene w ep. 2 wiałyby gdzie pierz, wanilia i Tony Halik rosną. Siostra zamordowanej dziewczyny Reika, potrafi sobie dawać radę nie gorzej niż Knight Sabers. Czy spotkanie mścicielki z Linną coś zmieni? Zobaczcie sami. Epizod, którego opuszczenie jest grzechem!!

"Scoppe Chase: Lisa" - (Anime Projects - 49 min; PG) Odcinek nastawiony na rozrywkę i śmiech. Młody reporter, przyjaciel Nene, za punkt honoru stawia sobie wyjaśnienie tajemnicy Knight Sabers. Zobaczcie sami jak Nene będzie testować dodatkowe wyposażenie swojego nowego kombinezonu. Naprawdę warto.

Tyle o BGC. "Bubblegum Crash" to, jak to mówią, całkiem inna historia. Wielbiciele serii mają niestety liczne pretensje dotyczące "Crash". Zmiany seiyuu, designu postaci (moim osobistym zdaniem na lepsze), czołówki i po części charakterów postaci zostały odebrane nie najlepiej w środowiskach fanów. Dodatkowo zmieniły się bariery wiekowe i producenci. Na scenę BGC wkroczyły "Art Land" i "Manga Entertaiment".

Seria miała 3 epizody - Ep.1 "Illegal Army" - (47 min; od 15 lat); Ep.2 "Geo Climbers" - (45 min; od 12 lat); Ep.3 "Melt Down" - (46 min; od 12 lat). Tyle o "Crash".

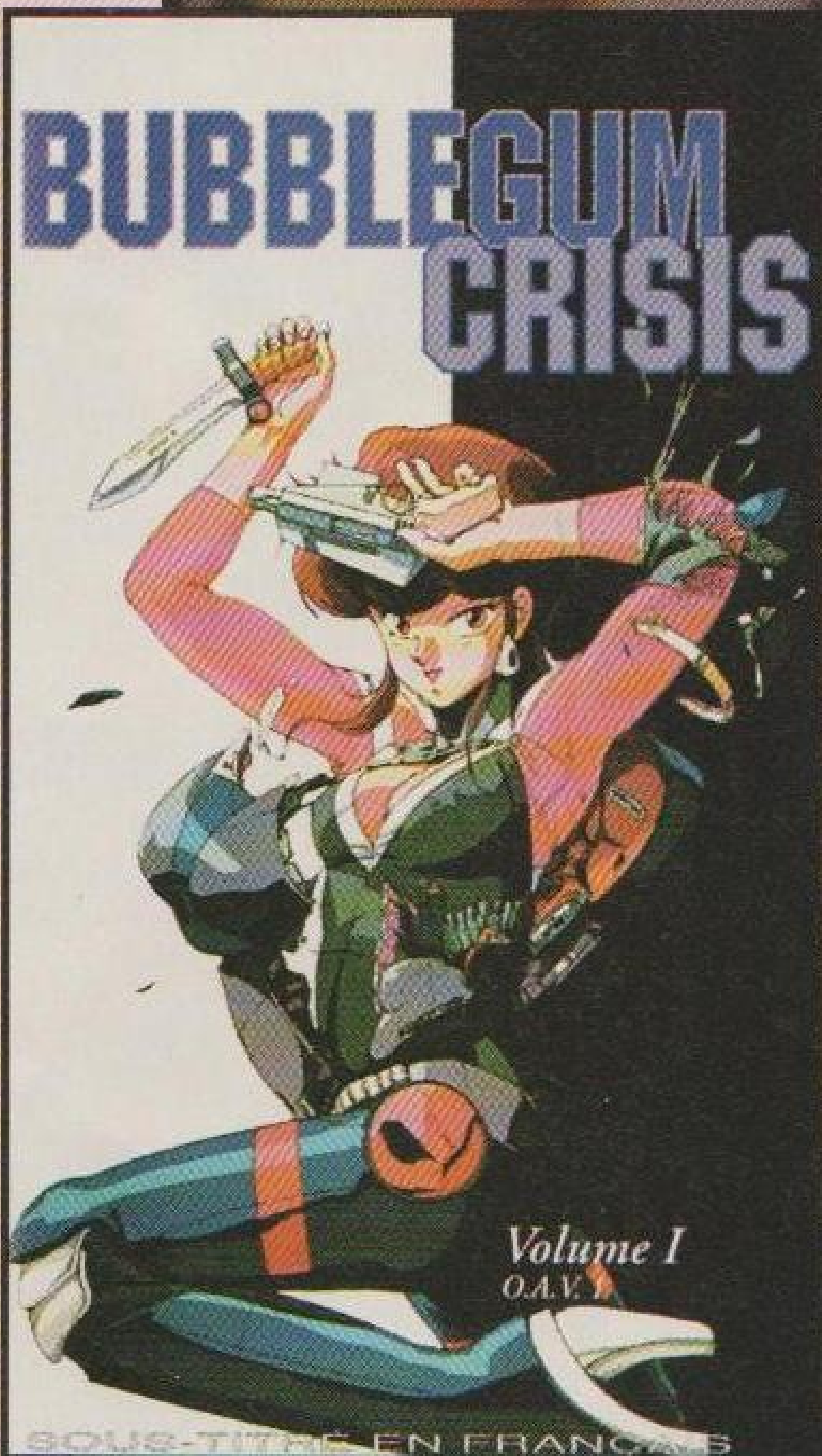
Jakieś odczucia osobiste? A jakie odczucia może mieć fan klasyki i twórczości Kenichi Sonody? Pod hasło "Sonoda" wiadomo co wstawić, a pod słowo "klasyka" podstawcie co do Wam się rzewnie podoba. Niedoskonalą może do końca animacje, "dynamiczną" rockową ścieżkę dźwiękową, "trącącą myszką" fabułę... Niech tam! Nie przekonacie mnie. Co z tego, że powstają produkcje doskonalsze? Pod jakim względem doskonalsze? I na jak długo doskonalsze? Na rok, dwa? To, czym przeciętny otaku zachłystuje się w tym sezonie, zostanie wkrótce zatarte przez wrażenia czegoś nowego, a BGC pozostanie. Dlatego, że dała czemuś początek, a spora część "nowych" anime to tak naprawdę siódma woda po kisielu zwanym "Bubblegum Crisis".

Jak twórcy BGC widzą przyszłość tematu? Hmm... Obietnic jest wiele. Nawet bardzo. Choć z grubsza na nich się kończy. Na rok 1998 zapowiedziano remake serii OAV, a nawet film kinowy. Oby tak dalej. W co niektórych zapowiedziach (styczeń 1997) zdradzono nawet kulisy nowej produkcji. Do Knight Sabers miano dokooptować piątą postać... Potem okazało się, że był to żart Prima Aprilisowy (w marcu??!). AIC zapowiada ccś konkretniejszego na marzec tego roku (użytkownikom Internetu polecam AIC Homepage). Jako sponsora podaje się JVC. Plotki, plotki, plotki... Pozostaje czekać...

Darek Styrna











Bubblegum Crisis
Planning & Story: Suzuki Toshimichi
Director: Akiyama Katsuhito
Screenplay: Matsuzaki Kenichi; Kakinuma Hideki; Aramaki Shinji; Akiyama Katsuhito
Music: Makaino Kouji
Charakter Design: SONODA Kenichi

Dragon Half

Za zielonymi górami, za zielonymi lasami... Za zielonym morzem, w zielonej dolince... Na zielonej łące, wśród zielonych traw, siedział czerwonoskóry smok i marudził:



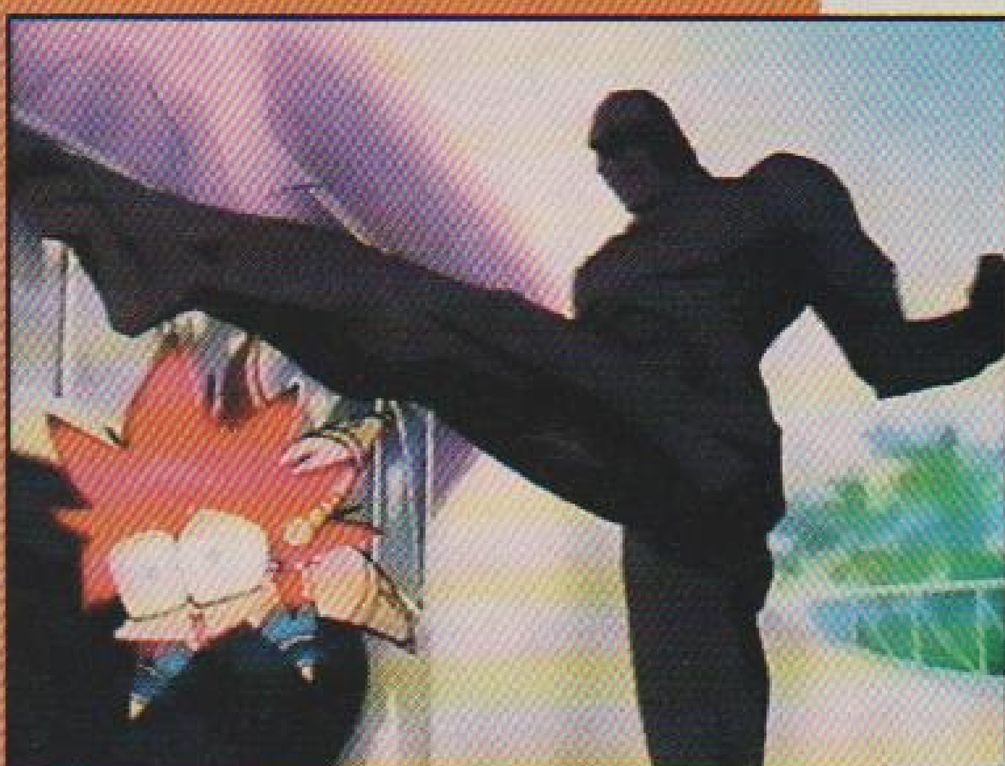
- Jak ja tu nie pasuję!!

Aby dopomóc hipotetycznemu smokowi, postawmy na jego drodze hipotetycznego rycerza. Dzielnego smokobójcę, któremu jak dotychczas żadna gadzina nie podskoczyła wyżej własnego ogona. I co się stanie?

Hipotetyczne rozwiązania są dwa:

Pierwsze - Czerwony smok, będąc stworzeniem masywnej i potężnej postury, przerobi woja na kupkę czegoś równie czerwonego jak on sam.. Dodatkowo z malowniczą domieszką uzbrojenia...

Drugie - dzielny rycerz dobywszy niezwyciężonego oręża zrobi ze smoka mielone, a jego plugawy łeb i nietoperze skrzydła powiesi sobie nad kominkiem, żeby mieć o czym opowiadać wnukom.



Które rozwiązanie bardziej Wam odpowiada? Żadne?...

I słusznie, bo gdyby którekolwiek z nich doszło do skutku naszej bohaterki nie byłoby na świecie. A stało się tak... Smok zamienił się w piękną (i kawaii) panienkę, rycerz zgłupiał i zamiast pamiętać o misji tępienie gadów poprosił smoka o rękę... Po czym żyli długo i szczęśliwie... I nie sami, bo czerwona smoczyca (bez aluzji politycznych) urodziła rycerzowi śliczną córeczkę. Z ogonkiem, skrzydełkami i ognistym oddechem. Takiego małego pół-smoka.

Szukając czegoś odpowiedniego do zaprezentowania w kwietniu, jako miesiącu pryma aprylisowym, opadły mi ręce. Cyberpunk tu, cyberpunk tam... No, czasami jakiś horror. Dopiero moja starsza latorośl pod tytułem Bartek przerzucając kolejne numery Kawaii rzuciła od niechcenia - "A może Dragon-Half?". Od razu wróciło wyłącznie czasowo myślenie. Jasne, że tak... I aż wstyd, że nikt nie napisał o nim wcześniej.





Bo film jest... jest... trudno znaleźć odpowiednie określenie. No jest, coś więcej niż sympatyczny. Abstrahując, że ok.90% filmu zrealizowano w konwencji SD Super Deformation - uwielbiam) (ja też - dop. Jedi), to jest to najczystsza komedia jaką zdarzyło mi się widzieć. Nic tam nie ma na poważnie, a patrząc na wyczyny wymyślonych przez Ryuuseke Mita (dla magazynu "Monthly Dragon Magazine") animków, bracia Marx pożółkliby z zazdrości.



Ale po kolei. Z naszego ponurego i szaroburego świata przenieśmy się wyobraźnią do kolorowej (bliżej nieokreślonej) krainy fantasy zapełnionej galerią typowych dla tego gatunku postaci. Nie brakuje chyba nikogo... Są smoki i rycerze (podstawa), piękne czarodziejki (właściwie pół-czarodziejki), wredni władcy, magowie i magia...

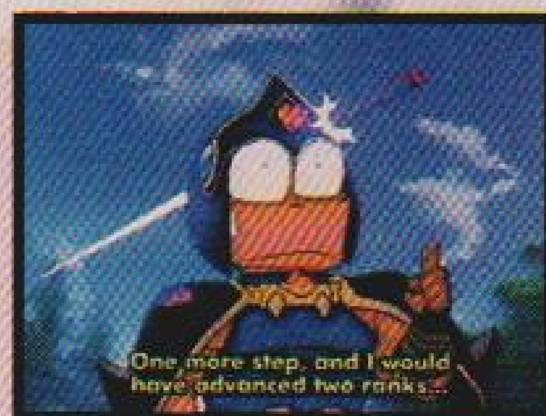
To wszystko co znamy, zarówno z przeciętnych, jak i wybitnych filmów fantasy, uzupełniono niezbędnikami typu: samoloty (a przynajmniej coś w ich guście), cyfrowe video, płyty CD, kultowi piosenkarze będący jednocześnie profesjonalnymi zabójcami smoków, super koncerty rockowe i super mordercze turnieje sztuk walki komentowane przez najprawdziwszych super komentatorów.

Chwila na temat samego filmu. Treść nie należy do szczególnie skomplikowanych, ale nie o to tutaj chodzi. Osobiście uważam, że jest tylko kanwą do zaprezentowania pełnej gamy wygłupów nie przystających do heroic fantasy. I to jeszcze jakiego heroic.



Jak już wspominałem główną bohaterką (mała chodząca kupka kłopotów) jest Mink. Zwyczajna nastolatka wyróżniająca się jedynie kilkoma nieistotnymi szczegółami. A mianowicie różkami, skrzydełkami (to nie tylko ozdoba) i tym, że w chwilach szczególnego wzburzenia zieje ogniem. Ach prawda, ogonek. Mink ma jeszcze krótki ogonek wystający z...

Zresztą wszyscy wiecie skąd wystają ogonki. Jak każda nastolatka (bez względu na wyżej wspomniane akcesoria) kocha się w pop-idolu o imieniu Dick Saucer. Zawodowemu smokobójcy niestety. Jej rodzicami są: Czerwony Smok i tępiciel (przebrzmiała sława na emeryturze) smoków Ruth zwany w dniach swej świetności Czerwoną Błyskawicą. Wyobrażacie sobie domową awanturę małżeńską takiej parki. Wszystko idzie w ruch: szpony, ogień, skrzydła i miecze. Jak tu biedna dziewczyna może się skupić na oglądanym w tv koncercie swego blond idola. Żadne normalne argumenty nie są w stanie uspokoić rozbrykanej rodziny. No, chyba żeby zaprawić ojca szybkim sierpowym i ryknąć na mamuśkę... Żadnego zrozumienia dla małej fanki... Tym bardziej, że ojciec nienawidzi Dicka jak zarazy (zwykła zazdrość zawodowa jak mawia matka smoczyca) i w jego zdjęcia ma zwyczaj wycierać nos. A katar ma naprawdę nielichy. Przyjaciółkami Mink są Lufa (bez skojarzeń!) i miniaturowa Pia. Obie na zabój rozkochane w Dicku... Ach ta młodość. Dodatkiem do tej uroczej parki jest ni to wiewiór, ni dziwo-mysza Mappy. Ochroniarz... To nie kawał (a właściwie kawał). W chwilach zagrożenia pluszaczek zamienia się w zębato - kudłate coś, przerastające o głowę Yeti (nie mylić z Yedi).



Kogo mamy w obozie bad boys'ów? - Króla, łysego jak niemowlęce kolanko (kolana innego typu niż niemowlęce mają nieraz takie uwłosienie, że chciałbym mieć tyle sierści na głowie), super czarnoksiężnika Rosario i księżniczkę Vinę. Jej historia zasługuje na osobną wzmiankę, czego nie omieszkam uczynić.

Król, jako władca absolutny, nie znosi dyskusji i w chwilach gdy brakuje mu argumentów pociąga za sznurek. Oponent zostaje wówczas nauczony rozumu, przez spadający spod sufitu kamienny blok z napisem "Królewski gniew". Rosario z kolei uwielbia otaczać się aurą tajemniczości (mgła, duszne opary itp.) nosi więc ze sobą kubełek suchego lodu. Najinteligentniejsza w tym towarzystwie jest Vina (przewodnicząca miejskiego Fan klubu Dicka Soucera). Jej pochodzenie okryte jest "tragiczną" ta-

jemnicą. Ojcem jej jest niezaprzeczalne król (są do siebie podobni jak wół do karety), ale matką księżniczki jest żeńską odmianą żelowego gluta (różowego). Zakochany w królu glut połknął eliksir człowieczeństwa i stał się kawaii panienką. Oszustwo wyszło niestety na jaw, gdy urodziła władcy następczynię. W formie gluta niestety... (to wtedy ojciec stracił ostatni włos, jak wspomina Vina). Eliksiru pod ręką już nie było, więc żelowa księżniczka musiała uzyskać filmową postać (ach te nogi), poznając magię.

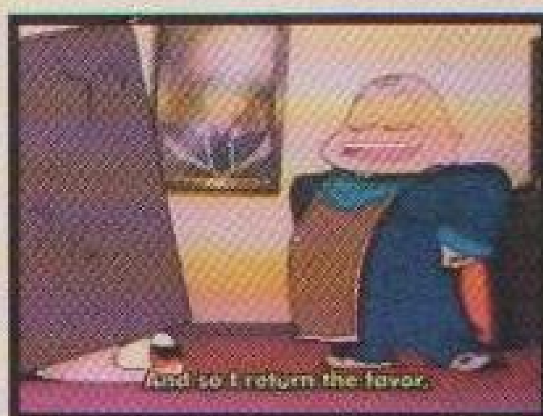




Akcja zawiązuje się, gdy król żąda od swego doradcy głowy Rutha Czerwonej Błyskawicy (tatuś Mink) którego wysłała niegdyś by zabił smoka. Po śmierci rycerza (?), władca zamierza dobrać się do jego smoczej żony (samobój-ca?!). Na głowie doradcy ląduje "Królewski gniew" i poznajemy Rosaria. Na jego widok władca z przerażeniem w oczach mówi - "To ty!!", po czym z miną kretyna dodaje -"A kim ty właściwie jesteś?". Reakcję supermaga łatwo przewidzieć... Czarownik znajduje łatwiejszą drogę dotarcia do Czerwonego Smoka. Wystarczy porwać jej córkę (następnemu zbrzydło życie?)... Na co wabi się smoki, sorry półsmoki? Na bilety koncertowe Dicka Soucera. To jasne... O ile złapać Mink było łatwo (zaledwie trzy porcje super narkotycznej trucizny), to z jej zatrzymaniem było już gorzej "Królewski gniew" w starciu z jej piąstką przegrał przez K.O. (nabrałem od razu szacunku dla szczęki jej ojca - patrz "Szybkie rozwiązywanie domowych kłótni"). Dopiero bilet na koncert udobruchał dziewczynkę, która pospieszyła na imprezę zapominając o istnieniu drzwi i wychodząc przez ścianę (biedna ściana). Bilet okazuje się fałszywy. Gdy Mink spotyka Vinę żali się , że oszukał ją wstrętny łysielec o urodzie ropucha. Księżniczka bez trudu domyśla się, że tak szokującą urodą natura pokarała jedynie jej ojca i napuszcza na smoczycę mag icznego golema. Nierówny pojedynek dwa na jednego nasza dziewczynka przegrywa, bo Vina zniża się do użycia łaskotek jako broni zaczepnej. Bohaterka postanawia wyruszyć w podróż (Vina uświadomiła jej, że Dick za nic nie pokocha półgada), by odnaleźć eliksir. W towarzystwie Lufy, Pia i Mappy (wiewiór) czas płynie szybko. Idą na pewniaka, bo Lufa skradła magiczną różdżkę, której używa na zasadzie wbijania gwoździ mikroskopem. Zatrzymuje ich nasłany przez króla rycerz zabójca Damaramu, używający jako środka transportu skrzydlatego smoka o imieniu Roshi. Facet ma kompaktowo skompensowany mózg i dzięki temu może trzymać w głowie miecz (chyba świetlny). Duży stopień upakowania organu do myślenia jest niestety widoczny wg. zasady, że jak kto nie przyzwyczajony to nawet myślenie może zaszkodzić. Po wspaniałym pojedynku Damaramu kończy karierę z własnym mieczem wbitym w czaszkę, a biedny Roshi w formie pieczystego na rożnie (dziewczyny mają smoczy apetyt). I tak kończy się epizod 1... Zapomniałem dodać, że kaseta zawiera dwie części serialu: "Mink's Voyage" i ""The Brutal Killer Martial Arts Tournament". W epizodzie drugim Mink dochodzi do wniosku, że podróżowanie piechotą jest nudne i niebezpieczne więc postanawia lecieć samolotem. Niestety te koszty... Król i Rosario organizują Turniej Walki i wyznaczają wysoką nagrodę dla zwycięzcy. Wprawdzie Lufa uważa, że Mink mogłaby zarabiać w mniej wyczerpujący sposób (ok. 10 000 za noc), ale dziewczyna decyduje się na udział w turnieju. Spotyka tu naturalnie Dicka, zrekonstruowanego przez kowala Super-Damaramu z Mecha-Roshim, Vinę i innych super killerów Imperium z dziecięcym arcymagiem Dug Finem z królestwa Azatodeth. By wynik turnieju nie podlegał dyskusjom, Rosario darowuje Mink super preparat mocy. Zakochana dziewczyna podaruje go z kolei Dickowi i piosenkarz wyląduje na czas turnieju w szalecie z ciężką biegunką. Vina walcząc z magiem Dug Finem wykorzystuje perfidnie jego dziecięcy wiek. Gdy mag traci kontrolę na widok podtykanych słodyczy leje go czym popadnie (głównie młotkiem). Niestety nie jest w stanie przewidzieć, że po czekoladzie i lizaku Dug nie zasmakuje w krakersach i cały pomysł bierze w łeb. K.O... (to musiało boleć!!). Pojedynek Damaramu z Mink po prostu musicie zobaczyć, bo próba opisania go, to zwykła profanacja (biednemu rycerzowi nie pomógł nawet pistolet na wodę).


Rys. Darek Styrna





W finale dziewczyna spotyka się z Dug Finem. Czarownik nienawidzi biednej smoczycy, bo w epizodzie pierwszym Mink wybiła jakoby wszystkich jego służących. Scena jest boska... Gdy Mink zauważa, że widzi go pierwszy raz, zdesperowany mag (na ringu) szybko przegląda kasetę z epizodem "Dragon-Half" Nr 1 (na podręcznym Video). Z przerażeniem stwierdza, że cenzura wycięła wszystkie sceny, w których dotychczas występował. Ale i tak dochodzi do walki... Magia kontra ogień i dziewiczy wstyd... A potem już tylko wielkie BANZAI!! dla Mink... I niedosyt, że to już koniec...



Wniosek? Jeśli macie naprawdę ponury dzień, a sznurek z pętlą zwisający z haka po lampie wydaje się najlepszym rozwiązaniem, sięgnijcie na półkę z kasetami. Wprawdzie podróż w jaką udacie się z Mink i resztą zwariowanej paczki nie będzie zbyt długa (55 min.), ale pomoże. A potem, tak jak ja, będziecie oczekiwać na (nie istniejący na razie) ciąg dalszy.

Darek Styrna





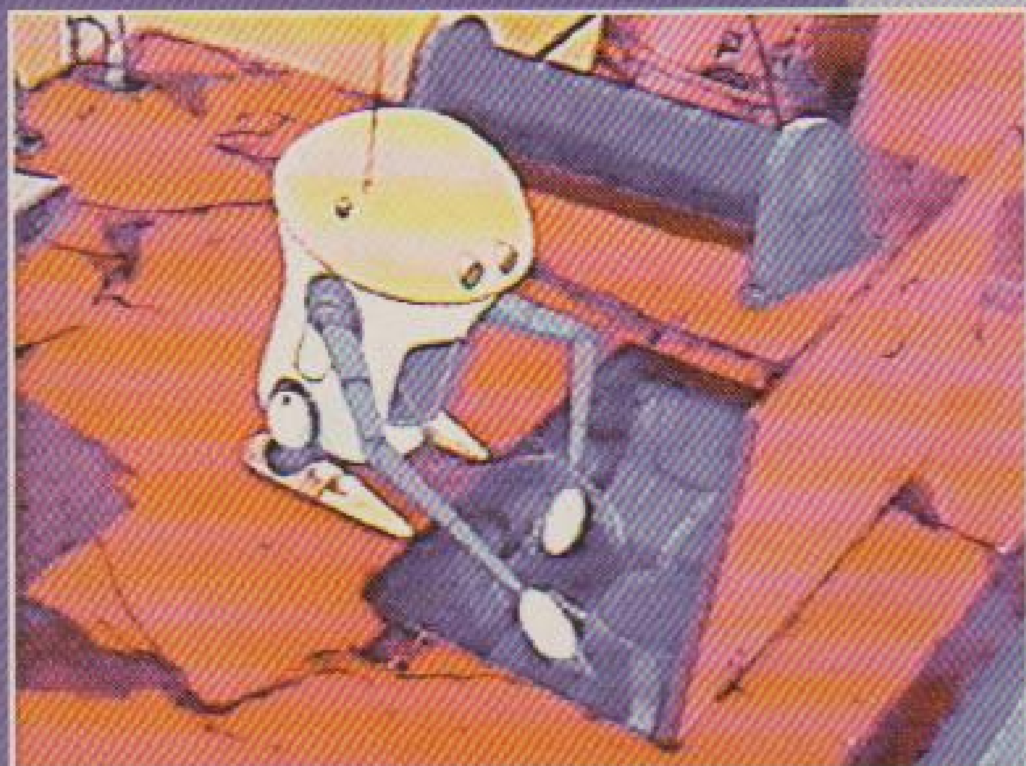


Dragon Half
Produkcja: Ryusuke Mita/Kadokawa Shoten/Victor Entertainment, Inc.
Dystrybucja: A.D. Vision
W Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Yusuke Takeda
Scenariusz: Shinya Sadamitsu
Chara design: Masahiro Koyama
Czas: 55 minut
Dozwolone: PG

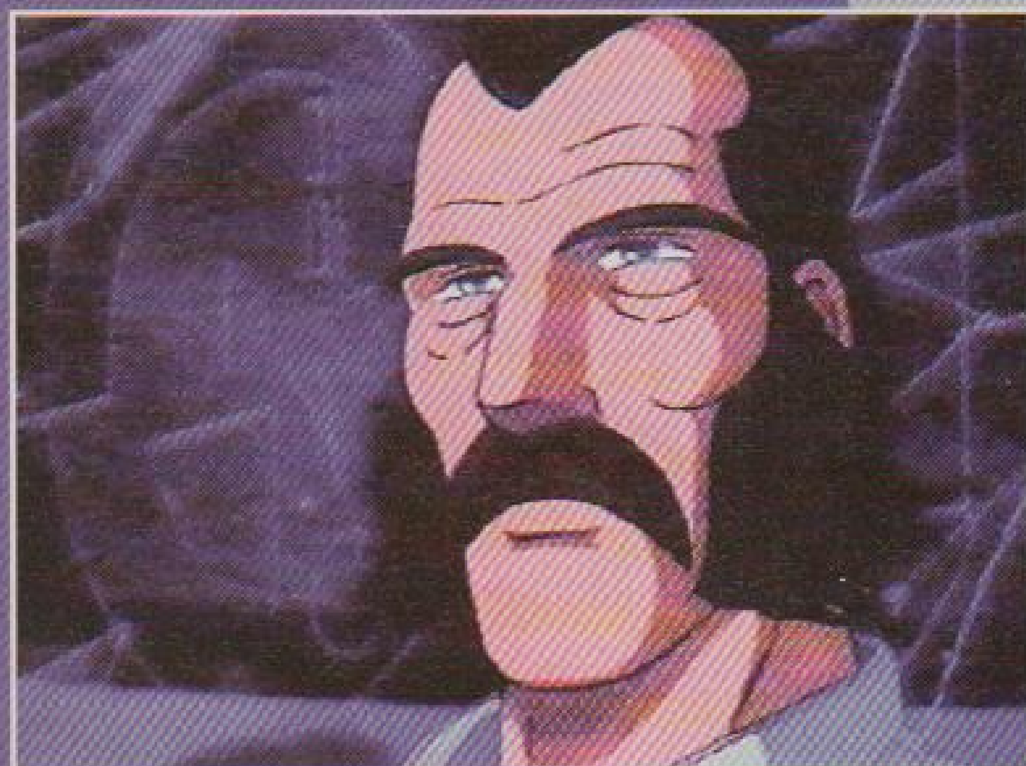


LENSMAN

Człowiek-Soczewka powrócił. Uważni czytelnicy powinni zauważyć, że Lensman już raz gościł w naszym magazynie. Było to w drugim numerze Kawaii, gdzie zostało opisane polskie wydanie filmu. Recenzowany tam Lensman nie był kolejną czy poprzednią jego częścią, ale pełną wersją kinową. Polska edycja była krótsza od oryginalnej o siedemnaście minut i miała okropną, rysowaną kredkami (zapewne przez córkę wydawcy) okładkę. Nie jest dziwne, że rodzimi widzowie zostali pozbawieni prawie dwudziestu minut akcji, prawdziwą zagadką jest natomiast to, że nasze wydanie miało całkowicie inną do oryginalnej ścieżkę dźwiękową. Mogę sobie wyobrazić, jak fani, którzy wychowali się na tym filmie i uważają go za kultowy (przez sentyment) tracą nagle grunt pod nogami. Dla tych, którzy jednak nie znają Lensmana, wyjaśnię o czym on opowiada.



Walczące od wieków cywilizacje "dobra" i "zła" wynajdywały coraz to nowsze bronie mające pomóc im we wzajemnej eksterminacji. "Złym" z reguły wystarczało samo zło, ale "dobrzy" musieli wymyślić coś innego, stworzyli więc soczewkę. Nie wiadomo o niej zbyt wiele ponad to, że daje





wielką moc, a jej posiadacze są wybrańcami walczącymi o sprawiedliwość. Jeden z takich Lensmanów wraca właśnie ze zdobytymi w niebezpiecznej misji danymi, które mają pomóc w uporaniu się ze złem. Podczas ucieczki zostaje zaatakowany przez jednego z Boskonów i z poważnymi uszkodzeniami spada na pewną "ziemiopodobną" planetę. W pobliżu jest jednak Kimball Kinnison, syn byłego członka Gwiezdnego Patrolu. Chłopak po krótkim zmaganiu z maszyną wyprowadza ją z kursu kolizyjnego i osadza na polu uprawnym. Jednakże Lensman przewożący dane jest w ciężkim stanie, wkrótce wyzionie ducha. Po krótkiej rozmowie z Kimem przekazuje mu bezcenną soczewkę. Tak oto Kimball staje się nadzieją galaktyki (Kimball - ładne imię jak na wybawcę ludzkości). Możliwość zdobycia chwały ściąga jednak na niego poważne kłopoty, a nawet doprowadza do śmierci jego ojca. Od tej chwili Kimball musi dostarczyć ważne informacje do Związku Galaktycznego, uporać się ze ścigającymi go Boskonami i w międzyczasie uratować życie pewnej powabnej lekarce,









a potem wyciągnąć swego towarzysza z tarapatów. A potem jeszcze zniszczyć Helmuta - demonicznego władcę Boskonów (Helmut - znowu ładne imię, przynajmniej jak przystało na demonicznego władcę), oraz, jak się domyślam, przeżyć ładnych kilka lat u boku wybranki swego serca, wspomnianej lekarki, co nie będzie takie łatwe. Towarzyszem Kima jest Van Buskirk (Helmut, Van Buskirk, Kimball - kto to wymyślał?), jest to zarośnięte monstrum z rogami na głowie. Wkrótce do naszej grupy dołącza kosmiczna pani doktór Criss, a później jeszcze jeden Lensman - Worsel. W filmie pojawia się także pokurczony staruszek imieniem DJ Bill i przyłącza się do, i tak już dosyć dziwnej, gromady herosów. Cała ta osobliwość nie przeszkodzi jednak naszym bohaterom w dokonywaniu chwalebnych czynów. Odwiedzą oni planetę zamieszkaną przez waleczne futerkowe odnogi, które podczas ataku przekształcają się w waleczne futerkowe macki. Następnie trafią na statek Boskonów, gdzie będą gonieni przez gigantyczne, plujące pajęczyną ślimaki z wąsami, wylądują na planecie na której osiemdziesięcioletni dziadek urządza kilkusetosobowe dyskoteki dla kosmitów, wreszcie dostaną



się na Diabelską Planetę i stoczą bój z zagrażającym galaktyce Helmutem. Tak więc, przygód nie powinno zabraknąć.

I rzeczywiście, prawie przez cały czas trwania filmu toczy się szybka akcja. Bohaterowie wpadają z jednego kłopotu w drugi, non-stop coś się dzieje. Nie oznacza to jednak, że Lensman wciąga bezgranicznie - niestety nie ma on tak wielkiej siły, jak na przykład Gwiezdne Wojny. Wydarzeń może nawet jest za dużo i dlatego niektóre, zwłaszcza pod koniec opowieści, przemykają niezauważenie obok widza. Nie chcę powiedzieć, że film jest nudny, sporo rzeczy jest w nim wciągających, a miłośników gatunku na pewno zainteresuje, lecz nic nadzwyczajnego się po nim nie należy spodziewać.



Pod względem fabuły Lensman to typowy film pulp science fiction. Podobną opowieść znaleźć można w kiepskich książeczkach czy drugorzędnych serialach. Pomysł nie jest nadzwyczajny, wręcz przeciwnie - wieje od niego stereotypami. Zresztą porównanie do literatury pulp nie było przypadkiem, film opiera się na dość popularnej serii książek E. E. "Doc" Smitha, Galactic Patrol, opowiadających o podobnych gwiezdnych przygodach. Książki Smitha powstały pod wpływem i na wzór wspomnianych już Gwiezdnych Wojen. Widać to wyraźnie w filmie, choć oczywiście do dzieła Lucasa mu daleko. Lensman jest filmem czysto komercyjnym, bazuje na wypróbowanych wzorcach - młody chłopak, któremu ginie ojciec, naznaczony zostaje potężną siłą i staje się zbawcą galaktyki. Musi pokonać tych, którzy dążą do zapanowania nad wszechświatem. Tak samo jak Lord Vader po wybuchu Gwiazdy Śmierci ucieka w swym Tie Fighterze, Lord Helmut po zniszczeniu Planety Diabła daje nogę... ukryty w jakichś molekułach (no, mała różnica). Przeciętność od początku do końca, ale sprzedaje się świetnie. W Japonii oprócz filmu kinowego emitowany był



jeszcze serial pod tytułem Galactic Patrol: Lensman TV, a wydawnictwo Eternity Comics wydało komiks, do którego scenariusz napisał Peter O'Conor. Jakkolwiek film przy całej swojej popularności nie należy do tych, przy których każdy może usiąść i z przyjemnością wypocząć. Zdecydowanie będzie się ona podobał widzom młodszym, starsi mogą się zrazić jego czerstwą fabułą. Młody fan animacji usiądzie, oglądnie i będzie się świetnie bawił. Bardziej doświadczony i wymagający popatrzy, uśmiechnie się i ziewnie. Wobec tradycyjności obrazu i "jako-takiej" formy polecam film koneserom gatunku - na pewno ich nie zawiedzie, a specjaliści może nawet znajdą w nim coś interesującego.



Chociaż Lensman nie wprowadza nic ciekawego w warstwie fabularnej (może oprócz idei rozśmieszania widza imionami bohaterów), warto zwrócić uwagę na jego stronę graficzną. Nie jest to, jak już pisałem, OAV - co widać od samego początku, niektóre sceny wypełnione są po brzegi detalami, w statkach kosmicznych wszystko mruga, spod kół pojazdów bryzgają pojedyncze ziarnka piasku, a do tego dochodzą efekty komputerowe. Zwłaszcza tym ostatnim radzę się przyjrzeć uważnie - znajdziemy je w niektórych scenach z soczewką, Helmutem i pościgach gwiezdnych. Zostały wykonane na komputerze CRAY-1, na którym stworzono wcześniej sceny na Jupiterze w filmie 2010. Są to zazwyczaj renderingi średnio skomplikowanych obiektów pozbawionych jakichkolwiek tekstur, pokrytych jedynie walorami i cieniowaniem. Cudowny klimat największych osiągnięć grafiki komputerowej lat osiemdziesiątych w jakimś sensie wyróżnia ten anime spośród kilku mu podobnych.



Muzyka tyle interesująca, co nietypowa. Dziwiłem się już kilka razy oglądając anime, jaką to Japończycy potrafią podłożyć muzykę pod obraz, który stoi z nią w jawnym konflikcie. Nie inaczej było, gdy oglądałem Lensmana. Zaczęło się zwyczajnie - przez kosmos pruły statki kosmiczne, muzyka była bardzo oryginalna, dźwięki najbardziej wymyślnych ludowych instrumentów zmodyfikowane zostały elektronicznie w coś dziwnego, ale wciągającego. Potem nadeszła scena z cumującym do statku kosmicznego Kimem i... to ci zaskoczenie. Damskie chóry śpiewały subtelnie jakiś "chwytający" temat, po chwili weszły męskie swingujące basy i wszyscy zaczęli prztykać palcami. Manhattan Transfer w kosmosie! Ale się zdziwiłem.

Film jest więc wykonany dość solidnie i poprawnie (jak na swoje lata), swą treścią jednak dąży co najwyżej do zaspokojenia najmniej wybrednych oczekiwań. Z pewnością stanowi pozycję godną uwagi dla młodszej widowni i fanów tego rodzaju kina. Inni oglądną go naturalnie bez więk-



szych rozczarowań, lecz żadnych rewelacji proszę się nie spodziewać. Można go zobaczyć z czystej ciekawości, ale na długo w pamięci nie pozostanie. Jednak co bym nie powiedział, to i tak uważam, że pomysł nadania istocie dążącej do zapanowania nad wszechświatem imienia Helmut jest godny Oskara. Do widzenia.

Profuzjusz









Tytuł: Lesman
Produkcja: E.E. "Doc" Smith/Kodansha/MK Company
Dystrybucja: Manga Entertainment Ltd.
Reżyseria: Yoshiaki Kawajiri, Kazuyuki Hirokawa
Scenariusz: Soki Yoshikawa
Chara Design: Yoshiaki Kawajiri, Kazuo Tomizawa
Czas: 107 min.
Dozwolone: PG



Moldiver

Niewesoła jest sytuacja polskiego fana anime i mangi. Oferta dystrybutorów tej rozrywki w naszym kraju jest na razie bardzo skromniutka (ale wciąż rośnie) co skutecznie redukuje możliwość wyboru i swobodę konsumenta. Filmów w sprzedaży jest na tyle mało, że nie ma sposobu wyróżnienia półki dla młodszych, dla starszych, dla dziewcząt czy chłopaków. Dostępnych jest kilka filmów z których siłą rzeczy korzystają wszyscy, ci którym się one podobają, i ci którym się nie podobają; nie ma wyboru. Konsument (oh, jak ja Was uroczo nazywam) kończy oglądanie serii kaset na którą odkładał trzy miesiące i z braku innych możliwości kupuje następną, nieważne jaką, byleby anime. Czy warto? Taki Moldiver na przykład. Pewien jestem, że znalazłoby się kilka osób noszących się aktualnie z zamiarem kupna tego filmu, „bo wszystkie inne już mają". Recenzja Moldivera pojawiła się już w Kawaii (nr. 4), ale może warto by spojrzeć na niego jeszcze raz i zachęcić niektórych, a innych wręcz przeciwnie, zniechęcić. Do tego filmu można podejść jak do wielu anime, czyli jak do produkcji kierowanej do szerokiej widowni, w tym też do młodzieży dojrzałej, lub kierowanej wyłącznie do widzów najmłodszych. Niestety, jak już pisałem, w Polsce takie rozróżnienie nie jest zbyt trafne, jeżeli pojawi się już jakiś film, można mieć pewność, że rzucą się na niego jak sępy wszyscy, młodzi i starzy. Należy więc wyrazić dwie opinie, jedną skierowaną do odbiorcy dojrzałego, drugą do młodszego; zacznijmy od tej pierwszej.









Koncept filmu czerpie garściami z amerykańskiej pop kultury, stając się przy tym produkcją całkowicie konwencjonalną. W amerykańskich komiksach często chłopak, rzadziej dziewczyna, w wymagających tego sytuacjach przybiera postać nieustraszonego bohatera i walczy ze złem. W Moldiverze jest ta różnica, że w bohatera zmienia się zarówno chłopak jak i dziewczyna, a na dodatek jeszcze ich młodszy brat. W Ameryce głównym wrogiem jest przeważnie szalony naukowiec wraz z zastępami swych uzbrojonych podwładnych, tak też jest i tutaj; najzwyczajniejszy szalony naukowiec, nawet nie żaden potwór. Główną atrakcją takich historyjek mają być (bo rzadko kiedy można w nich w ogóle znaleźć jakąkolwiek atrakcję) walki dobrego ze złymi, czyli przyciągająca widza widowiskowość. Ma to swoje stałe miejsce w Moldiverze, który po obejrzeniu kolejnego odcinka zaczyna pod tym względem coraz bardziej przypominać sensacyjny tasiemiec, notorycznie powtarzający swe „najciekawsze" elementy w każdym odcinku. Zaczyna się przedstawieniem widzowi zagrożenia czekającego na „dobrego", następnie ukazany jest stosunek „dobrego" do jakichkolwiek zagrożeń (bohaterski stosunek, stanowczy i moralizujący) i na końcu walka „dobrego" z zagrożeniem, czyli ze „złym". „Dobry" zwycięża po czym jeden z bohaterów filmu się przewraca albo mówi coś głupiego, wszyscy wybuchają szczerym śmie-











chem, kamera odjeżdża i lecą napisy końcowe. Jeżeli kogoś przez przypadek już podobne atrakcje ubodły w tak zwanej „niezobowiązującej rozrywce" (Drużyna A, Sailor Moon, Mac Guyver, X- Flies) spotka się z podobną sytuacją w Moldiverze. Oczywiście Moldiver nie irytuje do tego stopnia jak Drużyna A, ale podobieństwa w konstrukcji są dość wyraźne, co negatywnie wpływa na odbiór. Z pomocną dłonią próbuje tu wkroczyć humor, który stara się nieco stłumić wszelkie drażniące elementy. Miało to być parodią wspomnianego już „amerykańskiego stylu", jest ona jednak bardzo delikatna i zamiast wyśmiewać motywy, z których śmiać się należy ona jedynie do nich nawiązuje. W efekcie trzeba uważnie szukać by znaleźć jakiekolwiek parodystyczne akcenty, w przeciwnym razie bierze się je za najzwyklejsze pomysły slapstickowe, co zresztą wcale nie jest złą cechą. Uśmiechnąć się czasem można, przejąć akcją, bynajmniej. Jest bardzo kolorowo i dynamicznie lecz mimo to nudno, wcale nie wciągająco. Z tego wniosek - reżyseria słaba. Jeżeli natomiast reżyseria słaba, historyjka słaba i pomysł na nią słaby, to bez wahania można cały film nazwać słabym. Nie jest on jakkolwiek do końca bezwartościowy, nie jestem nastawiony całkowicie przeciwko niemu, jedynie go odradzam, gdyż zawodzi. Zawodzi widza starszego.







Z przedstawieniem Moldivera młodszemu widzowi będzie trudniej, sam już młody nie jestem (no, właściwie to jestem) i trudno mi jest spojrzeć na ten film oczami dziecka. Świadom jednak jestem możliwości konfrontacji z tą kartką jakiegoś rażnego przedszkolaka szukającego odpowiedzi na dręczące go nocami mangowe pytania. Już widzę jak wybałusza te swoje gały. Tak więc... Drogie dzieci. Moldiver opowiada o pięknej dziewczynie, Mirai, jej przekomicznym bracie, Hiroshi i najmłodszym chłopaku z całego rodzeństwa, Nozomu. Cała trójka, korzystając ze stworzonego przez Hiroshi kostiumu dodającego siły, zręczności, szybkości i wszystkiego innego, walczą z profesorem Amagi, który potrafi zrobić wszystko, by tylko dopiąć swego celu, a cele jego są zdrożne, złe i haniebne. Poza tym, że całe rodzeństwo walczy z profesorem Amagi nic innego się nie dzieje, ale i tak jest fascynująco. Już sam „poprawny moralnie" temat walki dobra ze złem jakoby mechanicznie stawia Moldivera na pozycji filmu godnego polecenia dzieciom. Dalej, lekki humor, łatwy do zrozumienia i zabawny, utwierdza go na tym stanowisku. Bez wątpienia wciągnie też najmłodszych kolorowa, szybka akcja, bez wulgaryzmów i brutalności. Fabuła prosta, a jednocześnie mądrzejsza od wielu podobnych dzieł, które można znaleźć w naszej telewizji; w sam raz dla dzieci, nie wpłynie na nie negatywnie, a w miarę dojrzewania nie wyda się głupią. Oczywiście zaprzyjaźnione emerytki z Kółka Herbacianego już w czołówce filmu doszukają się ostrej pornografii (może nawet atrybutów kultu szatana), ale kto by ich tam słuchał. Rodzice, kupcie dzieciom ten film jeżeli takie słyszeliście od nich prośby, może i Was zaciekawi. Potem opowiecie o tym swoim sąsiadom, oni opowiedzą swoim i będziemy mieli w Polsce mangową rewolucję. Ech, pomarzyć można. Do widzenia.

Profuzjusz

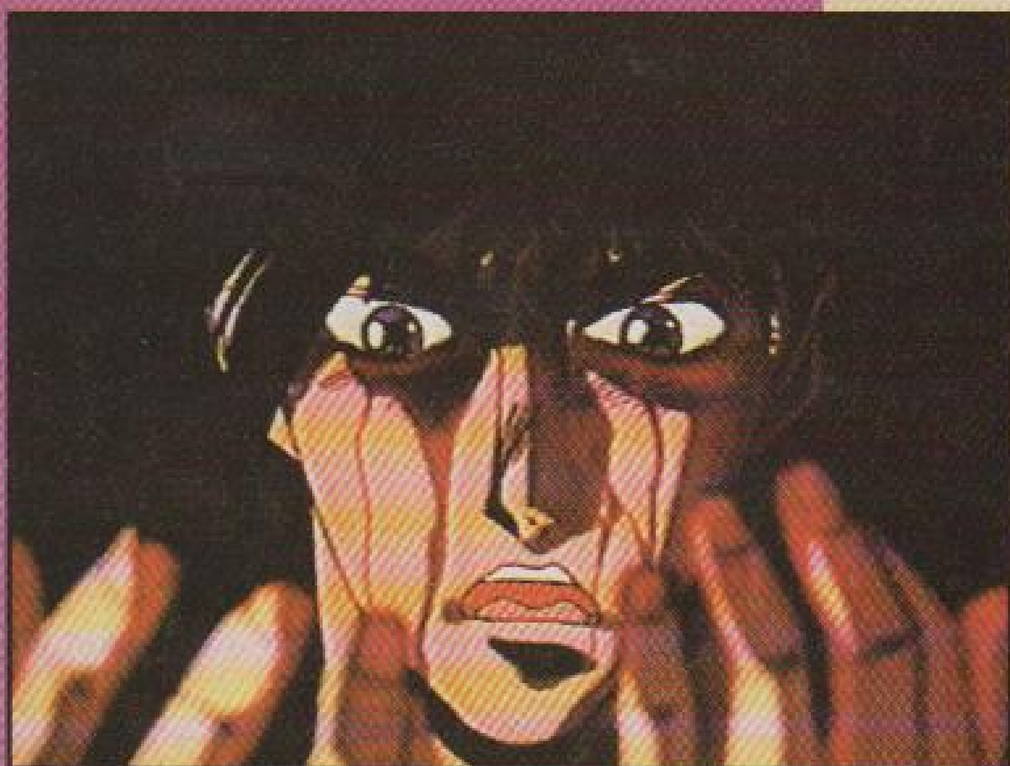




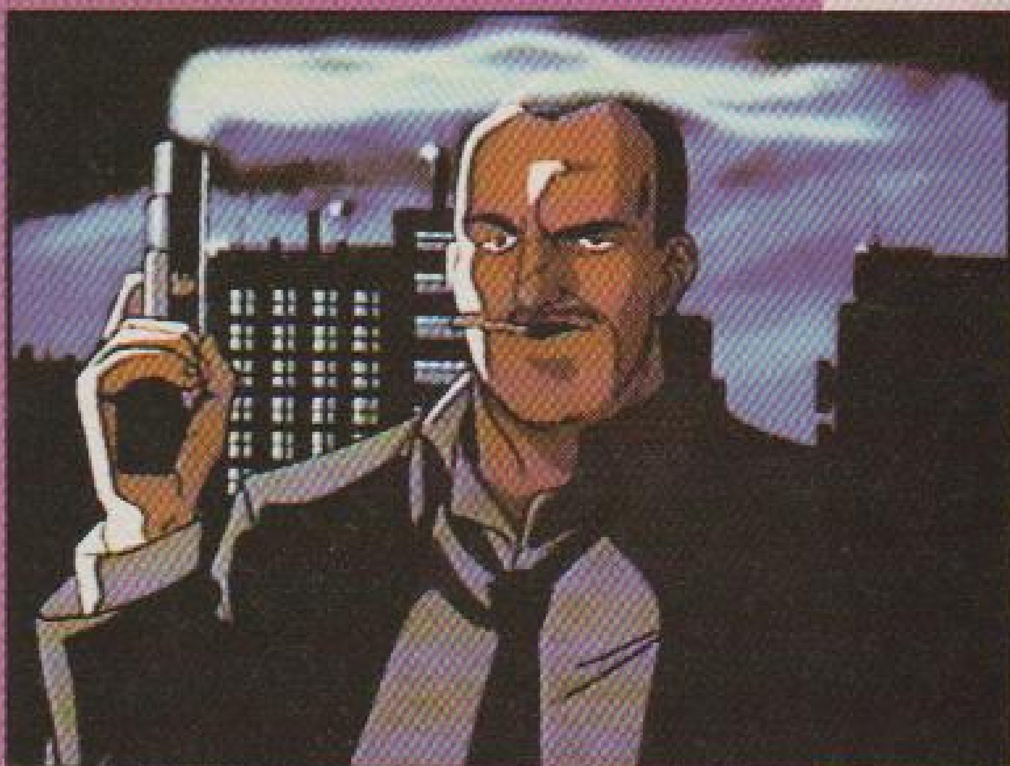




Tytuł: Moldiver
Produkcja: Pioneer LDC
Dystrybucja: Pioneer
W Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Hiroyuki Kitazume
Scenariusz: Manbu Nakamura, Ryoel Tsukimara
Chara Design: Hiroyuki Kitazume
Czas: 3 x 60
Dozwolone: PG



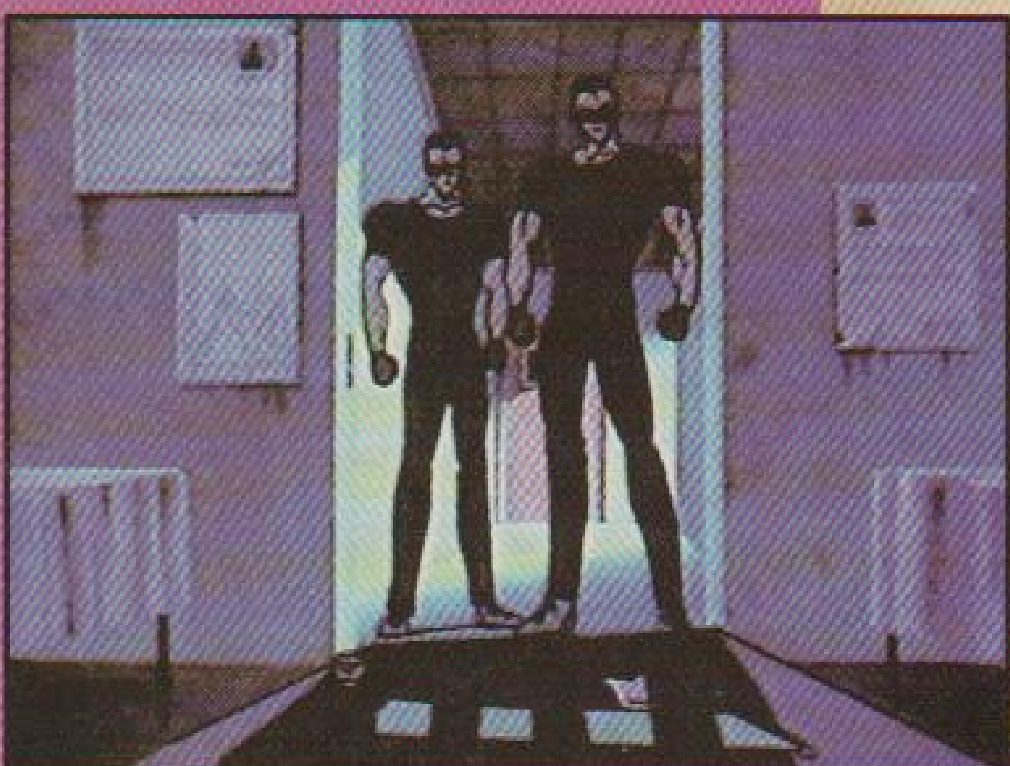
MAKYU SENJO



To był słoneczny, mroczny poranek. Po kilku godzinach przemierzania miejskich ulic sta nąłem wreszcie w cieniu olbrzymiego gmachu w którym mieści się redakcja Kawaii. Wieżowiec ten wznosi się dumnie ponad dachami Wrocławia ciesząc mieszkańców swym wysoko artystycznym, secesyjnym rozwiązaniem konstrukcyjnym. Jest kolosalny, gigantyczny, wyszedł spod piór najwybitniejszych włoskich architektów i jest dumą miasta. Gdy wreszcie przedarłem się przez tłumy podziwiających go turystów i dotarłem pod drzwi wielkiej, elektronicznie strzeżonej sali konferencyjnej, w której urzęduje Redaktor Naczelny byłem zmęczony. Mijając baseny naszła mnie ochota na oglądnięcie naprawdę dobrego anime, a przynajmniej takiego, przy którym mógłbym się odrobinę odprężyć i zapalić jedno z tych hawajskich cygar wytwarzanych na prywatnej, należącej do redakcji plantacji. Naczelnego zastałem w saunie, z której po chwili wyszedłem ze świeżutką kasetą wideo. „Horrorek" - powiedział - „miłego oglądania". No dobrze, niech będzie - pomyślałem, wróciłem na swój jacht i oglądnąłem film.



Kiedy myślę teraz o wszystkich znanych mi japońskich filmach animowanych, muszę przyznać, że zdarzają się wśród nich perełki. Filmy błyskotliwe, oryginalne, może nawet olśniewające. Są obrazy wykraczające ponad przeciętną, przedstawiające coś nowego, lub nowy sposób spojrzenia na interesujący temat. Powstają też niestety, rzecz naturalna, chały, filmy mierne, uwłaczające tym ambitniejszym i robiącym im złą renomę. I to takim właśnie filmem jest Makyu Senjo.







A nie zapowiadało się wcale tak źle. Z początku spodziewałem się najzwyklejszego filmu sensacyjnego z delikatnym wątkiem kryminalnym, dziejącego się w niedalekiej przyszłości. Takich filmów jest mnóstwo, mają swoje wady i zalety, nie wyróżniają się niczym, pojawiają się i znikają niezauważone. Nikomu to nie przeszkadza, po prostu nie trzeba zwracać na nie uwagi. Makyu Senjo jednak zwrócił na siebie moją uwagę, okazało się, że rozrośnięte do monstrualnych rozmiarów wady tego obrazu zakryły wszelkie potencjalne zalety, pozostawiając nie tylko ziemię nieurodzajną, nie reprezentującą absolutnie niczego, ale na dodatek całe mnóstwo cech odrażających, obleśnych i zupełnie bezwartościowych.

Film opowiada o losach młodego geniusza informatyki, Joe Takagami. Opuścił on rodzinną miejscowość, rozstał się z dziewczyną i przyjechał do Krzemowej Doliny by zatrudnić się w firmie Rockford Foundation. Spotkał go tam sukces za sukcesem, bardzo szybko wspinał się po szczeblach kariery. Bez większego trudu udało mu się skonstruować superkomputer ROSA, obdarzony sztuczną inteligencją, który był przełomem w świecie elektroniki. Wkrótce stał się gwiazdą koncernu, a w niedalekiej przyszłości miał otrzymać nagrodę Nobla. Nie był jednak do końca szczęśliwy, spokoju nie dawało mu zło wyrządzane przez



nowoczesną technikę przyrodzie i światu. W tym momencie filmu, gdy Joe skarżył się na szerzące się zanieczyszczenie środowiska, wpadła mi do głowy pewna nadzieja, że oto mam przed sobą coś nieprzeciętnego - anime o przesłaniu ekologicznym. Ależ się zawiodłem. Wkrótce zresztą cały akcent moralizatorski rozwiał się pośród rozrywanych ciał i gwałconych kobiet. Wcześniej jednak Joe zauważył na jednej z ulic jego dawną dziewczynę. Gdy wreszcie udało mu się zbliżyć do niej i zaprosić na drinka, okazało się, że kobieta wcale go nie zna i podaje się za kogoś zupełnie innego. Joe jednak był pewien, że to ona, wyglądała tak samo i tak samo mówiła, tylko dlaczego miałaby go oszukiwać? Miał zamiar się tego dowiedzieć, lecz przy drugim ich spotkaniu nie miał już po temu okazji, jego dawna miłość zginęła w wypadku samochodowym. Takagami zasiadł więc przed ROS'ą i zaczął szukać odpowiedzi na dręczące go kwestie. Daleko oczywiście nie zaszedł, komputer odmówił mu dostępu do pewnych głębszych źródeł uważając go za osobę mało kompetentną. Co więcej, wkrótce pojawił się jeden z jego kolegów z pracy z wymierzoną w jego kierunku bronią. Po krótkiej przejażdżce samochodem z lufą pistoletu przy skroni, Joe zdołał z trudem uciec porywaczowi. Ryzykowną ucieczkę zakończył na komisariacie miejscowej policji, gdzie jeden z detektywów okazał się bardzo pomocną mu osobą. Takagami opowiedział tam o wszystkim co się zdarzyło, lecz policja nie mogła wiele dla niego zrobić oprócz oferowania mu tymczasowej ochrony. Udał się więc do jednego z pomieszczeń na terenie komisariatu, by w spokoju odpocząć, lecz już po chwili pod jego drzwiami pojawiło się dwóch ścigających go siłaczy. W takiej sytuacji kolejna ucieczka nie miała większych szans powodzenia







i z pewnością zakończyłaby się tragedią, gdyby nie interwencja policyjnego detektywa, który wcześniej przesłuchiwał Joe'a. Po pozbyciu się napastników chłopcy postanowili rozwiązać zagadkę. W tym momencie filmu, pomimo, że o przesłaniu ekologicznym dawno już zapomniałem, miałem jeszcze nadzieję na wątek kryminalny, lecz i to mnie zawiodło. Dwóch siłaczy wróciło zza grobu, okazało się, że nie są to normalni ludzie tylko eksperymentalne stworzenia nazywane Bitewnymi Istotami (w tej nazwie jest jakaś głębia). Bitewne Istoty rozerwały detektywa na części i z tym samym zamiarem zaczęły zbliżać się do Joe'a. Stało się wtedy coś, co bardzo mnie zaskoczyło (gdyż nie czytałem streszczenia filmu na tylnej okładce kasety), Takagami przemienił się w porośniętego mięśniami siłacza, dwukrotnie wyższego od siebie w poprzedniej postaci, po czym w jednej chwili poodrywał kończyny Bitewnym Istotom, tym samym je zabijając. Potem, na wpół nagi pobiegł do lasu by tam zgwałcić kobietę. Przejeżdżała obok samochodem więc ją zgwałcił - logiczne. Oczywiście nie było to aż tak absurdalne, gwałt miał pokazać, że z bohaterem coś się dzieje (nie dziwota, ze mną też by się coś działo, gdybym nagle zmienił się w Rambo). Nie zdając sobie sprawy z rozgrywających się wydarzeń, Joe Takagami stracił świadomość i wkrótce on sam odejdzie, ustąpi miejsca istocie silniejszej. Okaże się nawet, że Joe wcale nie istniał, kim jest teraz? Dowiecie się tego oglądając Makyu Senjo, do czego zanadto śpieszyć się nie radzę.

Oprawa filmu pełni bardzo ważną funkcję w jego odbiorze, w tym wypadku negatywną. Animacja jest słaba, wiele jest w filmie scen, w których postacie podczas rozmowy nie poruszają ustami, trafiła się nawet perełka - scena, podczas której montażystom przesunęła się folia i pojedynkujący się mężczyźni prężą swe rozbudowane klatki piersiowe stojąc w powietrzu, nad ziemią. Same postacie też są nie lepsze, gigantyczne torsy, talia osy i cieniutkie nóżki. Nie ma w tym mangowej subtelności, jest twardo i szorstko. Jednocześnie przemocy w filmie nie ma aż tak dużo, widziało się gorsze rzeczy, ale właśnie „prymitywne" wykonanie filmu tworzy szczególny klimat złego smaku i każdą scenę agresji odbiera się ze zdwojoną odrazą. Muzyka równie kiepska, choć nie zwraca na siebie większej uwagi, co można by w takiej sytuacji poczytać jako cechę pozytywną filmu.

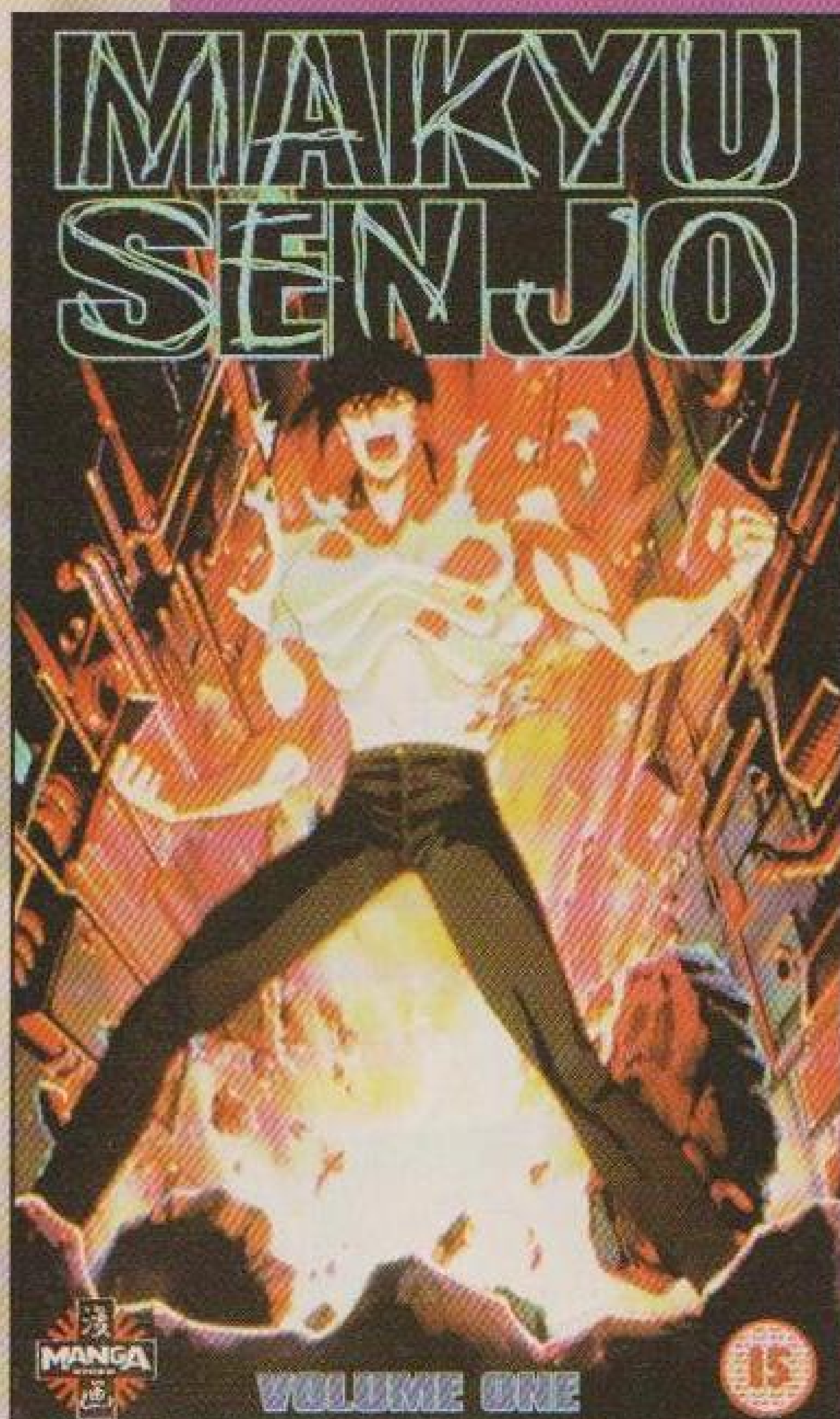




Pomysł fabuły Makyu Senjo, nie należy do najgorszych, gdyby zrezygnować z pojedynków i rozbudować treść, myślę, że znalazłby się temat do ciekawych przemyśleń. Jest to jednak film akcji, więc treść pełni w nim drugorzędną rolę. W takim razie, gdy twórca filmu skupił się na akcji' dlaczego jest ona na tak słabym poziomie? Samotny bohater staje wobec wielkiego zagrożenia, będzie walczył o przyszłość ludzkości i to tylko on może ją uratować. Powinno się wydać prawny zakaz wykorzystywania w filmach tak wtórnych, wyeksploatowanych i bezwartościowych pomysłów. Taka treść może zaciekawić widzów najmłodszych i faktycznie nauczyć ich, że trzeba stać po stronie dobra, wierzyć w zwycięstwo, ble, ble, ble... tymczasem Makyu Senjo dozwolony jest od lat piętnastu, ludzie w takim wieku znają już główne prawdy egzystencjalne i naprawdę nie mam pojęcia jak taki temat może zwrócić czyjąś uwagę. Zamiast pozwolić wypocząć, trochę odetchnąć, on irytuje i naraża na niepotrzebne nerwy. Dialogi są sztuczne, jeszcze bardziej zachowanie bohaterów, nie dopatrzyłem się w tym filmie niczego, co można by zaliczyć na jego korzyść - męka, cierpienie i nuda, a na dodatek wszystko to w złym guście.

Może (choć w to wątpię) Makyu Senjo w innych okolicznościach znalazłby jakoś do mnie drogę, tak się jednak złożyło, że w dniach kiedy go widziałem, miałem okazję doświadczyć sporej porcji naprawdę dobrego kina. Najpierw zobaczyłem Dr. Strangelove wielkiego Stanleya Kubricka, potem byłem w kinie na Rebece Hitchkocka (mistrz na wielkim ekranie - robiło wrażenie), następnego dnia oglądnąłem 2001 i genialną Lolitę Kubricka, na dodatek w oryginale. Po czymś takim jakoś kłóciła się ze mną myśl, że mógłbym pochwalić taki film jak Makyu Senjo. Jakkolwiek, zatwardziali koneserzy tego typu rozrywki może znajdą w nim coś dla siebie, przez swą szorstką prostotę może się on również spodobać się niedoświadczonym paździeriikom, ale wszystkim szanującym się widzom, a tym bardziej otaku tego anime NIE-PO-LE-CAM, głośno i wyraźnie. Do widzenia.

Profuzjusz



Tytuł: Makyu Senjo - część 1
Produkcja: Takeshima/Kadokawa Publishing/Daiei Co., Ltd./Manga Entertainment Ltd.
Reżyseria: Masahisa Ishida
Scenariusz: Yu Yamamoto
Chara Design: Ken'Ichi Ohnuki
Czas: 46 min.
Dozwolone: 15

"A zasadziwszy ogród w Eden na wschodzie, Pan Bóg umieścił tam człowieka, którego ulepił. Na rozkaz Pana Boga wyrosły z gleby wszelkie drzewa miłe z wyglądu i smaczny owoc rodzące oraz drzewo życia w środku tego ogrodu i drzewo poznania dobra i zła."

(Księga Rodzaju 2:8~9)

NEON GENESIS EVANGELION

część 1

Wstęp ten, będący cytatem Księgi Rodzaju ze Starego Testamentu, nie jest dziełem przypadku, ani moim kaprysem. To właśnie tę enigmatyczną sentencję firma Gainax umieszcza na produktach związanych ze swoim ostatnim serialem, czyli "Księgą Rodzaju: Evangelion", tak można przetłumaczyć sobie na nasz rodzimy język ten tytuł. Ale "Neon Genesis Evangelion" to nie tylko szalenie popularna (i bardzo słusznie) seria telewizyjna, ale również manga autorstwa Yoshiyuki Sadamoto, której pierwszy zeszyt chciałbym omówić w tym artykule.

Można śmiało powiedzieć, że manga "Evangelion" żyje swoim własnym, niezależnym od zaniczej serii, życiem. Yoshiyuki Sadamoto, który jest naczelnym character designerem w Studio Gainax, dostał wolną rękę przy tworzeniu mangi. W efekcie fani, którzy doskonale znają wszystkie 26 odcinków serii TV, bez problemu doszukają się tu zmienionych dialogów, a nawet zmian w postaciach głównych bohaterów, zmian scenerii, czy też znajdą usunięte, bądź dodane sceny. Ponadto akcja została w niektórych miejscach przyspieszona lub zwolniona, co czasami może wydać się dosyć karkołomnym wyczynem, zważywszy, że już seria telewizyjna ma sporo "dłużyzn" jak na typowe standardy stawiane przez same stacje telewizyjne. Wszystko to jednak wyszło temu komiksowi na dobre i "evangelionmaniacy" z pianą na ustach łykną i tę pozycję (czego żywym przykładem jest autor tych słów). Oczywiście wszystko to wynika z faktu, że Sadamoto razem z reżyserem serii Hideaki Anno byli współtwórcami "Evy". W dodatku pierwsze odcinki mangi poszły w Kraju Kwitnącej Wiśni do druku szybciej niż sama anime w eter. Po prostu Sadamoto miał swoją własną wizję historii, którą później postanowił urzeczywistnić w mandze. Przedstawił więc fanom osobistą interpretację dziejących się na Ziemi w 2015 roku wydarzeń i zaproponował inne rozwiązania oraz dodał kilka nowych motywów. Żeby nie było jednak nieścisłości, dodam również, że Sadamoto jest ojcem chrzestnym wszystkich "żywych" bohaterów "Evy" (no, poza rzecz jasna samymi Evangelionami, które popełnił Ikuto Yamashita).



Nazwisko: **MISATO KATSURAGI**
Zawód: AGENT NERV/TAKTYK
Wiek: 29 LAT
Nota: Misato jest kapitanem w tajnej agendzie Organizacji Narodów Zjednoczonych - NERV. Została opiekunką odpowiedzialną za Shinjiego, który zamieszkał w jej apartamencie.

ART BY

Zupełnie osobnym rozdziałem mangi "Evangelion" jest świetna oprawa graficzna. Również i na tym polu produkt ten nie ma słabych punktów. Wszystko tu wygląda ślicznie: od super-atrakcyjnych kobiet (wszystkie są bardzo kawaii!), aż po ogromne mecha. Wszystko to spoczęło na barkach utalentowanego Sadamoto i jego złotej drużynki, tworzącej pięcioosobowy skład asystentów. To oni kładą tusz, rastry, uzupełniają tła etc. Pełnię swoich umiejętności pokazuje autor zwłaszcza na początkowych stronach każdego tomu, które podobnie jak chociażby w mandze "Ghost in the Shell" Masamune Shirow, są wykonane w pełnym kolorze. Yoshiyuki Sadamoto bardzo często używa do tego celu gwaszu, czyli czegoś w rodzaju kryjącej farby wodnej z domieszką kredy lub bieli. W ten oto sposób gwasz daje efekt bardzo zbliżony do pastelu, co w samym "Evangelionie" dało porażający rezultat. Pierwsze cztery strony z "Evy" wykonane tą techniką (na nich właśnie przemieszcza się majestatycznie w kierunku Tokio Trzeci Anioł; płynie pod wodą i możemy jedynie obserwować jego cień i oślepiające promienie słoneczne przebijające się przez głębiny morskie) to niezapomniany widok. Cudo, cudo, cudo! Wszystkich "masterów", którzy śmią twierdzić, że gwasz skończył swój żywot tam, gdzie go rozpoczął (czyli w średniowieczu), autor powala jednym, celnym strzałem w głowę w postaci pierwszych czterech kolorowych stron z każdego tomu. Ponadto do wypełniania kolorami swoich wizji Sadamoto używa, poza gwaszem, jeszcze airbrusha i kolorowych kredek, co już świadczy o naprawdę ogromnych możliwościach warsztatowych tego twórcy. Podobnych technik używają jeszcze chociażby tacy tuzi komiksu jak: Katsuhiro Otomo (Akira), Kia Asamiya (Silent Möbius, Dark Angel) czy Simon Bisley (Batman & Judge Dredd: Sąd nad Gotham). Ale zupełnie nie ma się co dziwić wykorzystaniu w mandze tej techniki, gdyż Sadamoto, w przeciwieństwie do ogromnej rzeszy mangaków z Japonii, uczęszczał do szkoły plastycznej (chciałoby się napisać, że otrzymał staranne wykształcenie, ale brzmi to jakoś dziwnie). Ale, o ironio, te pierwsze ślicznie wykonane strony pod-



nieciły mnie do tego stopnia, że szok wywołany "czarno-białym" światem obecnym na następnych planszach, odrzucił mnie na jakiś czas od tego tytułu. Po obowiązkowym okresie kwarantanny (nie zdążyłem nawet powiedzieć "ciastko z jagodami"), przystąpiłem dalej do lektury "Evy". Resztę stron to również wzorcowa, mangowa robota: świetnie wyglądające postacie, "ostrość" kreski i rewelacyjnie dobrane kontrasty. Dobra, koniec zachwytów, bo już mi ślina spływa po koszulce.

Nazwisko: **SHINJI IKARI**
Zawód: STUDENT SZKOŁY ŚREDNIEJ
Wiek: 14 LAT
Nota: Mimo młodego wieku, jest już "starym" samotnikiem i fatalistą jeśli chodzi o jego ponowne zjednoczenie z ojcem - Gendo Ikari, który porzucił go ponad dziesięć lat temu. Przez ten czas wychowywał się u swojego wujka.
Poprzedni adres:

Mr. Shinji Ikari
Nakamachi 24-1-6
Musashino
Tokyo 180

STAGE ONE: ANGEL ATTACK

Niech Was nie zmyli powyższy tytuł. Amerykanie uwielbiają zapach pieniędzy i w efekcie to, co wydawca Viz Select Comics wypuścił na rynek, jest porżniętym na bardzo drobne części (bo moim skromnym zdaniem manga na 20 stronach to gruba przesada) oryginalnym tomem pierwszym. Miejsca jest mało, więc przeskoczmy do samej fabuły.

"Nigdy nie żywiłem żadnych snów ani ambicji. Nigdy nie aspirowałem do kariery, lub profesji na przyszłość. Dotychczas, przez pierwsze czternaście lat mojego żywota, rzeczy zawsze były takimi, jakimi musiały być. I wszystko najprawdopodobniej ciągle będzie tak wyglądało. To właśnie dlatego tak naprawdę nigdy nie dbałem o to, czy ulegnę jakiemuś wypadkowi, czy też po prostu umrę. Napisałem to w swoim eseju w szkole... i, tak jak przewidziałem, nauczyciel krzyczał na mnie... i powiedział mi, abym przytoczył jakieś poważne powody." - Tym właśnie wyznaniem 14. letniego Shinjego Ikari rozpoczyna się historia w "Evangelionie". W roku 2015 Shinji wraca do Tokio mając nadzieję na ponowne nawiązanie kontaktu ze swoim ojcem, który oddał go na wychowanie do wujka, kiedy ten był jeszcze dzieckiem.

W tym samym czasie przez zatopioną część starego miasta sunął ogromny cień, wyglądający jak potężna ryba. Na nabrzeżu oczekiwała w pozycji bojowej bateria czołgów Organizacji Narodów Zjednoczonych. Analiza Gendo Ikari'ego w biurze Nerv (patrz: słownik) była krótka: po piętnastu latach Anioł powrócił. W mieście został ogłoszony alarm, co wiązało się natychmiast z odłączeniem linii telefonicznych, czy odwołaniem wszystkich linii podmiejskiej kolejki. To spowodowało, że również pociąg do Hakone, gdzie miał się udać Shinji, został przechrzczony na "out of service". Zniechęcony Shinji rzucił torbą o ziemię i nie mając lepszego zajęcia, zaczął studiować zdjęcie niejakiej Misato Katsuragi. Już ten początek jest zupełnie inny od serii TV, gdyż brakuje tu między innymi krótkiego epizodziku (a właściwie to ujęcia) z Rei, którą to Shinji widzi kątem oka na moment przed pierwszą falą uderzeniową. Z ziemi Shinjego poderwała przelatująca tuż nad jego głową rakieta, która wyrżnęła z całym impetem w ogromnego stwora wyłaniającego się zza wieżowca. Chwilę później spadające jak komary samoloty ONZ stały się symbolem sromotnej klęski obrońców miasta (czy aby na pewno?). Przed skutkami eksplozji uratował Shinjego samochód Misato, który posłużył za rodzaj tarczy ochronnej. Niestety, podczas ich szaleńczej ucieczki samochodowej z terenu działań wojennych, zabłąkana rakieta ONZ rykoszetuje i zmienia tor swojego lotu. Chwilę później samochód zaliczył jazdę na jednym kółku, zakończoną ślicznym dachowaniem (a'la "Drużyna A"; ten patent jest niemal w każdym odcinku). Ale znacznie większe niebezpieczeństwo nadciągało z powietrza. Gigantyczny Anioł opadał wprost na Shinjego i Misato! Ułamek sekundy później powietrze przeciął jeszcze jeden ogromny cień, a łoskot zderzających się pancerzy śmiertelnie wystraszył chyba wszystkie koty śmietnikowe z okolicy. W wizji Yoshoyuki Sadamoto, to Rei, a nie Shinji, sterując Evangelionem-01, to ona jako pierwsza stanęła do boju z Trzecim Aniołem! Była jednak zbyt słaba, aby powstrzymać na dłużej atak agresora. Zanim jednak zniknęła w podziemnym mieście, pomogła obrócić samochód, który ciągle spoczywał w niezbyt nadającej się do jazdy pozycji. Scenariusz został również zmieniony jeśli chodzi o samą koncepcję użycia broni nuklearnej przez grupę generałów. W mandze Misato Katsuragi dokładnie wie, że taki atak zostanie przeprowadzony, co świadczy tylko o tym, że musiała zostać wcześniej poinformowana z Nervu w tej materii. W anime (jak zapewne wielu z Was pamięta) zorientowała się dopiero obserwując manewr odwrotowy oddziałów ONZ. Summa summarum: Shinji z Misato dachowali po raz drugi, położeni przez falę uderzeniową. Samochód znajdował się niemal w rozsypce, a do zapłacenia za niego ciągle jeszcze było 33 raty. No, nieważne - to problem Katsuragi. Mimo ogromnej mocy pocisku zwanego "N2 mine", Anioł stał na równinie w stanie niemal nienaruszonym. W czasie kiedy samochód znajdował się w drodze do podziemnej bazy Geofront, jednostka Eva 01 powróciła z misji. Niestety, pilotująca ją Rei doznała poważnych ran i z pękniętą śledzioną musiała natychmiastowo trafić na stół operacyjny. Kiedy targany namiętnościami Shinji zbliżał się w kierunku pomieszczeń swojego ojca, Gendo Ikari kazał przygotować raz jeszcze Evangeliona-01 do misji. Za moment Shinji stanąć miał przed największym wyborem swojego życia...

TO BE CONTINUED!

I w taki oto sposób kończy się część pierwsza amerykańskiego wydania mangi "Neon Genesis Evangelion", którego największym minusem jest, no cóż - jak zawsze zresztą w przypadku "amerykańskich" mang - objętość. Kończy się je zdecydowanie za szybko. Ale podobnie się rzecz ma z serią TV, gdzie po obejrzeniu każdej kolejnej kasety czujesz nieziemski głód (bo nie wynika on z potrzeb fizycznych). No cóż, więcej grzechów nie pamiętam, a ciebie... co ja piszę? No tak... jest trzecia rano. Chyba czas na sen (?). No to - sayonara!

Mr.Gato







Tytuł: Neon Genesis Evangelion - część 1
Autor: Yoshiyuki Sadamoto
Wydawca: Viz Select Comics
Wersja: angielska
Ilość stron: 40 stron
Cena: 3.25 USD

NEON GENESIS EVANGELION

Encyklopedia

C — Czwarty Anioł





ANGEL

(japoński „Shito": [Chito], od greckiego „Aggelos": posłaniec, od japońskiego „Shi": posłaniec + „To": kompan lub głosiciel)

Stworzenie naturalne nieznanego pochodzenia dążące do osiągnięcia tajemniczego celu w Tokyo-3. Ze względu na to, że nigdy nie atakuje on pierwszy, Anioła nie można uznać za wrogo nastawionego.

EVANGELION

(rodzaj żeński od niemieckiego „Eva": „Eve" + „Englel": Angel)
Nazwa syntetycznych bio-mechanicznych maszyn wytworzonych przez laboratoria genetyczne NERV na podstawie szczątków pierwszego Anioła, który rozbił się na Antarktydzie. Z natury tajemnicze, na ich system ochronny składa się ciężka zbroja oraz pole siłowe zwane „Polem Absolutnego Terroru" (Absolute Terror Field - A. T. Field).

GEOFRONT

Nieznany Świat umiejscowiony pod miastem Hakone, na którego szczycie znajduje się Tokyo-3. Geofront posiadający średnicę 10 kilometrów pełny jest tajemnic. Założony 600 metrów w głębinach pod siedzibą główną NERV. Jego struktura jest nieznana.

TOKYO-3

(od japońskiego „To"(wschód) i „Kyo" (stolica))
Po zniszczeniu Tokyo podczas Drugiego Uderzenia (Second Impact), Tokyo-2 zostało założone w okręgu Nagano. Struktura Tokyo-3, miasta-twierdzy, pojawiła się po raz pierwszy w roku 2005, kiedy przedsiębiorstwa wykopaliskowe z Hakone (ośrodek wypoczynkowy blisko Jeziora Ashino, u podnóża góry Fuji) odkryły istnienie Geofrontu. Tokyo-3 to miasto, złożone z mieszanki budynków mieszkalnych i różnych konstrukcji służących do utrzymania Evangelionów, zwłaszcza dużej ilości otworów wyjściowych. W sytuacji zagrożenia budynki mieszkalne zagłębiają się w osłony w ziemi głębokie na kilkaset metrów. Cywile zostają przenoszeni do tych schronisk. Przenosiny stolicy z Tokyo-2 do Tokyo-3 odbyły się w 2016 roku.

KABEL-PĘPOWINA

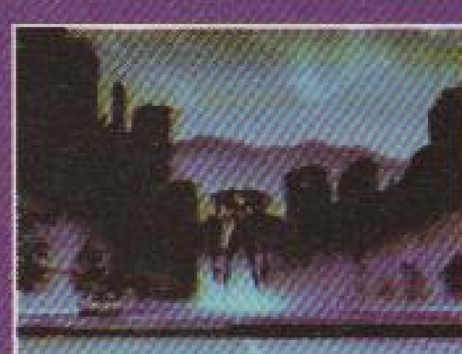
(UMBILICAL CABLE) Przewód dostarczający Evie energii, przyłączony do jej pleców. Kiedy kabel zostanie odcięty, Eva ma do swojej dyspozycji zapasową energię, której starcza jej na mniej niż 5 minut. Okres ten zostaje zmniejszony do 1 minuty, gdy maszyna działa wykorzystując pełną moc.

Religijne wątki w Evangelionie pojawiają się cały czas przez wszystkie odcinki. Anioł z dwunastoma skrzydłami wyposażonymi w rozrzucone na nich oczy i maskującymi ciało, to symboliczna reprezentacja Lucyfera, przywódcy powstania w Niebie i pierwszego z upadłych aniołów, który został zrzucony do Otchłani i najbardziej znany jest jako Szatan.

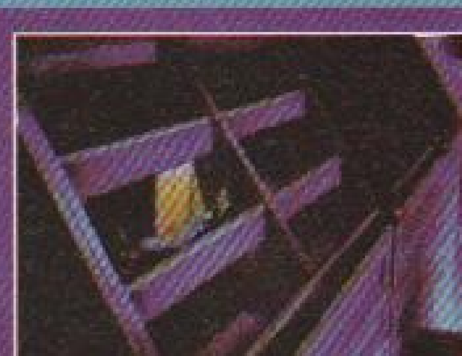
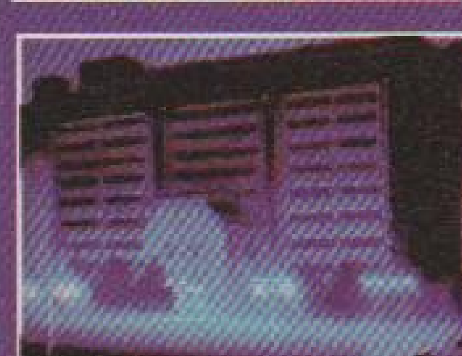
W pierwszym epizodzie Anioły wzniecają eksplozje w postaci krzyża, symbole Wniebowstąpienia. Tak naprawdę nazywanie tych stworów „Aniołami" w ogóle jest rodzajem bluźnierstwa, ponieważ wywołują one zniszczenie i zdają się mieć jedynie złe intencje. Czy wszystkie te wątki mają jakieś rzeczywiste znaczenia? Pozostała część serialu odpowiada tu i ówdzie na to pytanie.

A — Anioł "Trzeci", pojawia się w dwóch pierwszych epizodach.



B — Budynek w którym mieści się mieszkanie Shinji i panny Misato - to tam, gdzie się pali światło.


E — EVA-01






G — Gendo Ikari, dyrektor NERV i ojciec Shinji



G — GEOFRONT



RZECZYWISTOŚĆ EVANGELIONU

Według Gendo Ikari, dyrektora NERV i ojca Shinji, Anioły pojawiły się 15 lat temu (czyli w czasie Drugiego Uderzenia). Oznacza to, że Anioł z pierwszego epizodu jest tak naprawdę trzecim Aniołem, który odwiedza Ziemię. Zatem kim były dwa pierwsze Anioły i co się z nimi stało?

PROJEKT INSTRUMENTALIZACJI LUDZKOŚCI

(KEYSTONE OF HUMAN INSTRUMENTALITY PROJECT) składa się z pięciu uczestników i jednego obserwatora (Gendo, który jest przedstawicielem NERV) i jest całkowicie niezależny od Narodów Zjednoczonych, w której to organizacji reprezentowane są najważniejsze państwa gospodarki światowej z roku 2015. W radzie znajdują się: Anglik (kolor zielony), Francuz (kolor żółty), Rosjanin (kolor niebieski), Amerykanin (kolor czerwony) i Kiel Lorenz (Niemcy, ten z osłoną).

PEN PEN

Tutejszy pingwin, który żyje w chłodziarce Misato, ciągle nosi ze sobą przenośne urządzenie do klimatyzacji umieszczone na plecach. Można też zobaczyć damski personel NERV, który pokazuje ten model urządzenia połączony gustownie z pomarańczowym kombinezonem skokowym (jump-suit) (w epizodzie 2).

LCL

(LINK CONNECT LIQUID - PŁYN WIĄŻĄCY) to płyn mający za zadanie zachęcić do synchronizacji emocjonalnej z Evą, jednocześnie chroniąc pilota przed wstrząsem fizycznym.

CZWARTY ANIOŁ

Zainspirowany jest słynnym wyglądem obcego, występującego w wielu wizjach na całym świecie. W wizjach tych ma on 3 metry wzrostu. Tutaj jego wzrost jest zwielokrotniony o sto, ale ma on do swojej dyspozycji 3 odnóża i 2 dodatkowe macki laserowe.

N2 BOMB

Zwana również „Miną N2". Taktyczna bomba nuklearna użyta przez United Nations Army i Nerv w akcji przeciwko Aniołom.

NERV

Niemiecki odpowiednik „nerve", i nazwa tajnej organizacji powiązanej z Organizacją Narodów Zjednoczonych w XXI wieku. Organizacja ta jest odpowiedzialna za wdrażanie tajemniczej technologii Evangelionów. Ich siedziba znajduje się w podziemnym mieście (Geofront) pod właśnie wybudowanym Tokyo-3 na Jeziorze Ashino w okręgu Kanagawa w Japonii.

Opracował: *Mr Jedi.*

J

JUMP-SUIT
Pen Pen





S

Shinkansen - superszybki pociąg osobowy - patrz: Kawaii 3 - "Witaj Japonio!".



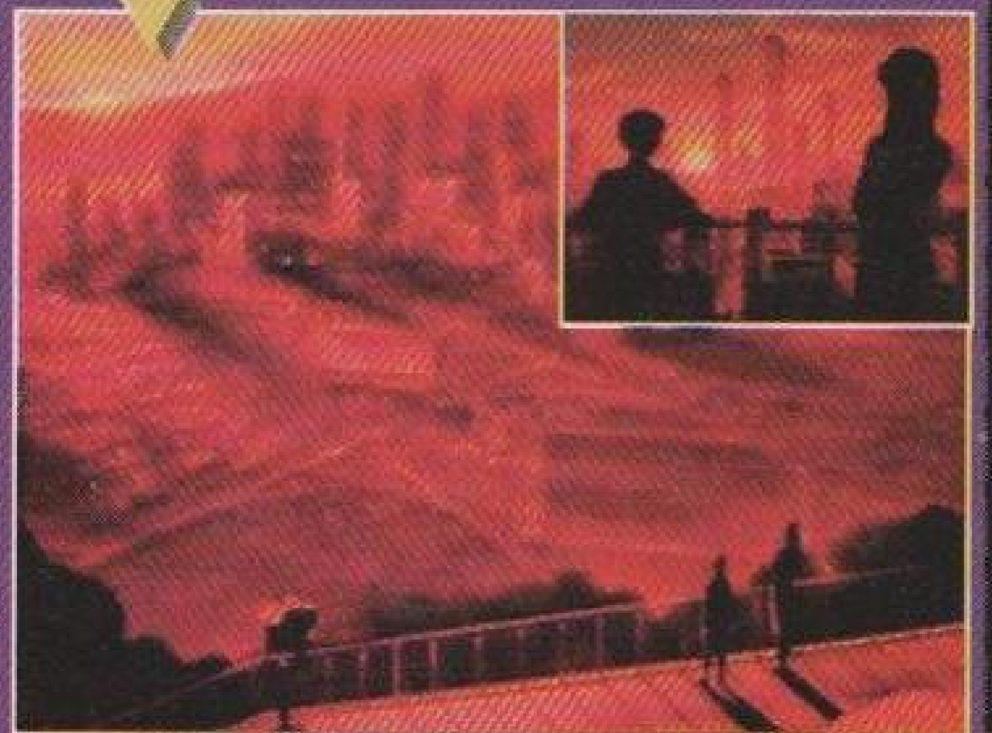
L

LCL - LINK CONNECT LIQUID - PŁYN WIĄŻĄCY




T

TOKYO-3



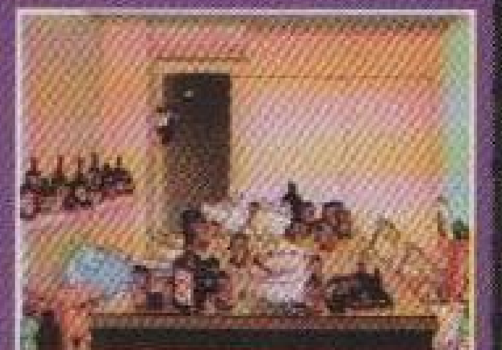
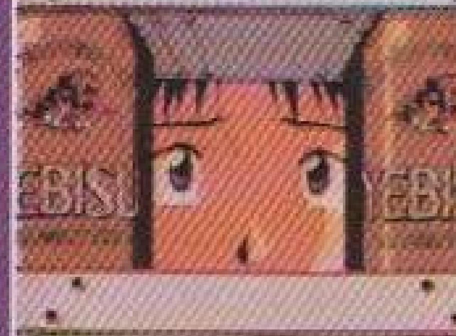
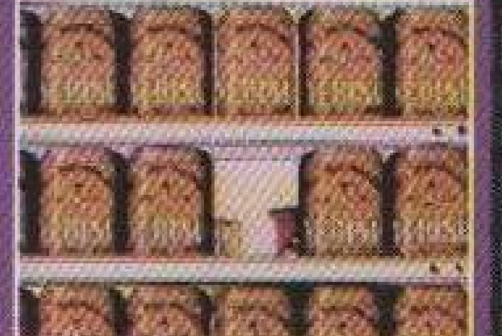
N

No proszę, w świecie Evangeliona też się czyta mangę!



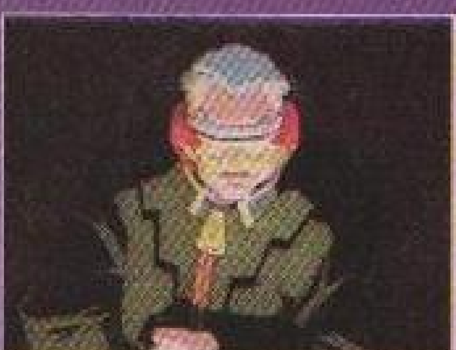
U

Urocze mieszkanko panny Misato... ...i jej ukochane piwo.

P

PROJEKT INSTRUMENTALIZACJI LUDZKOŚCI



Z

...gar odmierzający czas od chwili zerwania się ka-...bla zasilającego (UMBILICAL CABLE) Evangeliona - zegar pokazuje ilość czasu do skończenia się energii zapasowej jednostki.













Sailor Moon Stars

- odcinek 197 - Znikające gwiazdy:

Galaxia siedzi na swoim tronie i przysłuchuje się rozmowie czarodziejek.

Czarodziejka z Księżyca (CZK): Jak to, jesteśmy przyjaciółkami.
Czarodziejka z Neptuna (CZN): Przyjaciółkami? - śmieje się.
Czarodziejka z Urana (CZU): Odbierzemy ci szybko Gwiezdne Ziarno, żebyś długo nie cierpiała. W imię naszej dawnej przyjaźni.
Gwiezdna Czarodziejka Walki (GCW): Jesteście niegodziwe!
CZK: A ja jednak ufam Uranowi i Neptunowi.
CZM: Dziękuję.
CZN: Do widzenia.

Galaxia zaczyna się śmiać. Wszystkie czarodziejki odwracają się w jej stronę.

Galaxia (G): Zwariowałaś? Wierzysz im? Nie widziałaś, co zrobiły ze swoimi byłymi koleżankami? To się działo naprawdę. Wierzysz, że ta planeta ocaleje?
CZK: Wierzę!

Galaxia wybucha śmiechem. Chwilę potem wstaje ze swojego tronu.

G: Później odbierzemy im Gwiezdne Ziarna. Jaka naiwna, rozśmieszyła mnie do łez!

Galaxia odchodzi od swego tronu:

CZK: Uranie! Neptunie!

Nagle Czarodziejka z Urana rozpoczyna atak na swoje byłe koleżanki.

CZU: Trzęsienie...!

Gwiezdna Czarodziejka Walki w oka mgnieniu staje przed Czarodziejką z Księżyca.

GCW: Gwiezdny Atak...!
CZU: ...Ziemi!
GCW: ...Gwiezdny Atak Laserowy!

Zaklęcia rzucone przez czarodziejki stykają się w połowie drogi. Niestety, zaklęcie rzucone przez Czarodziejkę z Urana ma silniejszą moc. Teraz zmierza ono w stronę Czarodziejki z Księżyca i Gwiezdnych Czarodziejek. Kiedy zaklęcie w końcu dochodzi do czarodziejek i eksploduje, pojawiają się błyski światła - najpierw żółtego, później białego.

Czarodziejka z Księżyca powoli otwiera oczy. Znajduje się w innym miejscu. Galaxia gdzieś zniknęła, świeci słońce, jest cicho. - Bunny! - ktoś wypowiada jej imię. - Czarodziejka z Księżyca szerzej otwiera oczy, podnosi głowę i spogląda przed siebie. Na rękach trzyma Chibi-Chibi. Jest bardzo zdziwiona. Przed nią stoją jej wszystkie przyjaciółki - czarodziejki.

CZK: Haruka i Michiru!
CZU: Już po wszystkim.
CZN: To był podstęp.
Czarodziejka z Plutona (CZP): Tak. Chciałyśmy zniszczyć Galaxię.
CZK: Podstęp.
Chibi-Chibi odzywa się po swojemu.
Czarodziejka z Merkurego (CZM): Przykro mi, że ci nie powiedziałam.
Czarodziejka z Marsa (CZMA): Gdybyś wiedziała, nie udałoby się.

Bunny nadal jest zdziwiona.

Czarodziejka z Jowisza (CZJ): Nie chciałyśmy cię izolować.
Czarodziejka z Wenus (CZW): Po prostu trochę cię odsunęłyśmy.
CZJ: To to samo.
CZW: Masz rację - śmieje się.
CZJ: To prawda - obie dziewczyny śmieją się teraz razem.
CZK: Przykro mi, że w was zwątpiłam. Byłam niemądra. - Po tej wypowiedzi spuszcza głowę.
- Bunny! - Bunny słyszy znajomy głos. To głos Mamoru. - Bunny! - znowu ktoś wypowiada jej imię, ale tym razem to głos dziewczynki. Bunny odwraca się. Przed nią stoją Mamoru i ChibiUsa.

ChibiUsa (CU): Przybyłam z XXX stulecia, bo martwiłam się o ciebie.
Mamoru (M): Tęsknisz za mną? Czujesz się samotna?
CZK: ChibiUsa! Mamoru!

Bunny ma łzy w oczach. Mamoru klęka przy Bunny i Chibi-Chibi.

M: Walka skończona. Już po wszystkim. Byłaś bardzo dzielna. - Mamoru głaszcze Bunny po głowie, a ta zaczyna płakać.

CU: Jak zwykle beczysz.
CZK: Nic nie poradzę, myślałam, że mnie opuściliście. Tak się bałam. Jak dobrze, że jesteś, Mamoru.

Nagle Bunny podnosi głowę i spostrzega, że oprócz niej i Chibi-Chibi nikogo tu nie ma.



CZK: Gdzie? Gdzie jesteś? - Usagi zaczyna płakać, okazuje się, że nadal jest w stacji telewizyjnej Jinga. Wstaje i spostrzega stojącą w mroku Czarodziejkę z Urana. - Uranie! - krzyczy i szybko do niej podbiega.

CZK: Powiedz mi prawdę, proszę. To był podstęp, prawda? Chciałyście mnie nabrać? Powiedz. - Nagle czarodziejka z Urana wymierza policzek Bunny. Ta upada.

CZU: Taka jest prawda!

W tej samej chwili z mroku wyłania się Gwiezdna Czarodziejka Walki, podbuega do Czarodziejki z Urana i atakuje ją. Czarodziejka z Urana o mało nie upada. Pojawiają się wszystkie Gwiezdne Czarodziejki.

CZU: Już nie śpicie?

Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia (GZO): Nie bądź bezczelna!
Gwiezdna Czarodziejka Swobody (GCS): Zawdzięczasz moc Galaxii.
GCW: Dajcie spokój, to nie ma sensu.



Teraz również z mroku wychodzi czarodziejka z Neptuna.

CZN: Nie będziemy rozmawiać z kimś, kto próbował walczyć z Galaxią. Nigdy nie uda im się pokonać ani nas, ani Galaxii.
CZU: Straszne z nich nieudaczniki.
GCW: Co powiedziałaś?!
CZU: Nie umiałyście obronić Księżniczki - prowokuje Uran.
GZW: Nie pozwalam ci! - wykrzykuje i biegnie zaatakować Czarodziejkę z Urana. Jej ciosy są zadawane pod wpływem wielkich emocji, Czarodziejka z Urana nie ma większych problemów z ich uniknięciem. Gwiezdna Czarodziejka Walki w trakcie starcia przypomina sobie moment, w którym ich Księżniczce zostało odebrane Gwiezdne Ziarno. Chwila nieuwagi wystarczy, aby pięść Gwiezdnej Czarodziejki trafiła w środek brzucha Urana. Czarodziejka z Urana kontratakuje i chwilę później Gwiezdna Czarodziejka upada kilka metrów dalej na ziemię.

CZK: Gwiazdo Walki!

Czarodziejki z Urana i Neptuna przez chwilę patrzą na siebie. Gwiezdna Czarodziejka Walki opiera się na łokciu, ale nie ma na tyle siły, żeby wstać.

CZK: Co ty sobie wyobrażasz?!
CZU: Same to załatwimy.
CZN: Racja.

Czarodziejki z Urana i Neptuna ponownie atakują. W tym czasie Gwiezdna Czarodziejka Walki wstaje z ziemi i staje przed Usagi. Chwilę później pada zaklęcie: Trzęsienie Ziemi! - które jest tak potężne, że burzy budynki i wyrzuca czarodziejki na dach. Czarodziejka z Księżyca wraz z małą Chibi-Chibi upada na Gwiezdną Czarodziejkę Walki. Chwilę potem pojawiają si e Czarodziejka z Urana i Neptuna. Usagi spogląda na leżącą Gwiezdną Czarodziejkę Walki.

CZK: Gwiazdo walki!
GCW: Nic ci nie jest?
CZK: Nie.

Czarodziejki z Urana i Neptuna stoją i patrzą na podnoszących się przeciwników. Rozlega się śmiech Galaxii i po chwili pojawia się ona sama.

Galaxia: Może wreszcie przestaniesz się łudzić, że uratujesz tę planetę?
CZK: To nie są złudzenia. Mogę to zrobić!
Galaxia: Głuptasie. Rozejrzyj się po mieście!
Czarodziejka z Księżyca podbiega prawie do krawędzi budynku i spogląda na miasto. Widok jest przerażający - zburzone budynki, ciemność, walące błyskawice, które wzbudzają grozę. Usagi i Gwiezdne Czarodziejki są przerażone.



Galaxia: Spójrz jaka piękna sceneria - nagle jedna z błyskawic trafia w ocalały budynek. Galaxia zaczyna się śmiać. Czarodziejka z Księżyca nadal trzyma na rękach Chibi-Chibi. Miasto wygląda strasznie. Czarodziejka z wrażenia upada na kolana.

CZK: Potworne.
Galaxia: Wkrótce będę kontrolowała całą galaktykę. Nie pokonacie mnie. Nigdy!

Gwiezdne Czarodziejki podchodzą do Usagi, żeby ją osłaniać w razie ataku.

Galaxia: Jestem niezwyciężona! Co za niespodzianka, znowu wy?! Nie odechciało się wam wojny?! - słowa skierowane są do Gwiezdnych wojowniczek. Czarodziejka z Urana i Neptuna natomiast stoją z boku. Podchodzą krok do przodu. Ich wyraz oczu jest dziwnie smutny, obie wydają się być zamyślone i nieobecne. W następnej chwili coś zaczyna się z nimi dziać - obie spoglądają na swoje bransolety, unoszą ręce i przygotowują się do ataku.

Galaxia: Wasz koniec jest bliski! - mówi w stronę Usagi i Gwiezdnych Czarodziejek. - Odbierzcie im Gwiezdne Ziarna! - to ostatnie tyczy się Neptuna i Urana. W tym jednak momencie Uran i Neptun atakują, ale ku zdziwieniu Galaxii, nie Usagi i jej towarzyszki, lecz samą Galaxię! - atak jest udany. Galaxia zostaje trafiona i podejmuje, wydawać by się mogło, przegraną walkę z palącą ją energią wystrzeloną przez Urana i Neptuna. Wszyscy czekają oniemiali na chwilę, aż z Galaxii „wyskoczy" Gwiezdne Ziarno, lecz nagle... atak się kończy, a Galaxia nadal stoi bez ruchu. Wszyscy są zdziwieni. Galaxia podnosi głowę i uśmiecha się.

CZN: Gwiezdne Ziarno się nie pokazało!
CZU: Co teraz?
Galaxia: Nie do wiary, nie mogę nad nimi zapanować pomimo moich bransoletek.
CZN: Uranie.
Galaxia: Po raz pierwszy spotykam takie wojowniczki - dodaje w myślach.
CZU: Ona nie ma Gwiezdnego Ziarna!

Czarodziejka z Neptuna upada zrezygnowana na kolana.

Galaxia: Odebrałyście Gwiezdne Ziarna swoim towarzyszkom. Zdradziłyście przyjaciół. Udawałyście moje wierne sługi, tylko po to, żeby uśpić moją czujność. Dałam się oszukać. - Galaxia zaczyna się śmiać, po chwili kontynuuje. - Nieważne, dzięki wam dobrze się bawiłam - i ponownie się śmieje.
CZK: Uranie! Neptunie!

Czarodziejka z Urana zaciska pięści ze złości.

CZN: Już po wszystkim - mówi, nadal siedząc na ziemi ze spuszczoną głową.
CZU: Nie mam skrzydeł, na których można się wzbić w przestworza. Mam tylko ręce splamione krwią.
CZN: Wiem.
Galaxia: Hy! Wszystko na próżno! - mówiąc to podnosi rękę i zabiera czarodziejkom bransolety.
CZU: Było nam dobrze razem.
CZN: Pójdę z tobą nawet do piekła.
CZU: szkoda, że tak się stało.
CZN: Niczego nie żałuję.
CZK: Dlaczego?!

Czarodziejka z Urana powoli osuwa się na ziemię, po czym mówi: Takie było nasze przeznaczenie. - Czarodziejka z Urana dodaje: Los wojowniczek jest zapisany w gwiazdach.
CZK: Nie! Tak mi przykro. Dlaczego nic nie powiedziałyście? Nie dałyście znaku?! Myślałam, że naprawdę jesteście wrogami! Zwątpiłam w was. Tak mi wstyd. Wybaczcie mi. Haruka! Michiru! - krzyczy szlochając Usagi.

Czarodziejka z Neptuna i Urana padają na ziemię. Zaczynają znikać, blednąć. Słychac płacz Bunny.

GCW: Co się stanie, kiedy was zabraknie? Kto będzie bronił Czarodziejki z Księżyca?
CZU: Gwiazdo Walki, Czarodziejka jest dla ciebie ważniejsza, niż los wszechświata, prawda? Przyszłość się nie liczy, musisz przejąć nasze obowiązki.



















GCW: Uranie!
CZU: Nasza księżniczka to jeszcze dziecko.
CZN: To prawda.
CZK: Dlaczego?! - Bunny zanosi się płaczem.

Czarodziejki są już ledwo widoczne.

CZU: Boisz się?
CZN: Haruka!
CZU: Co?
CZN: Chcę cię dotknąć.

Czarodziejki z wielkim trudem przesuwają ku sobie ręce. W końcu ich dłonie spotykają się.

CZN: Widzę światło.
CZU: Czuję ciepło.
CZN: Haruka.

Ich dłonie zaciskają się mocniej. W końcu obie wojowniczki znikają.

CZK: Michiru, nie odchodźcie! - Bunny ponownie zaczyna płakać. - Wszystkie moje przyjaciółki odeszły. Nie umiałam im pomóc! - Bunny spuszcza głowę i nadal płacze.
Galaxia: Ty jedna posiadasz Gwiezdne Ziarno! Przez ciebie miałam mnóstwo kłopotów. Dałaś mi się we znaki. Z przyjemnością odbiorę ci Gwiezdne Ziarno! - Galaxia podnosi rękę, żeby zaatakować Czarodziejkę z Księżyca, ale Gwiezdne Czarodziejki reagują szybciej.
GCW: Gwiezdny Atak Laserowy! - zaklęcie dociera do celu, ale Galaxia w ostatniej niemal chwili odbija go od siebie używając swojej mocy.
GCW: Odsuń się!

Galaxia ponawia atak. Wyciąga rękę ku górze, zaciska pięść i wyciąga palec wskazujący. Na niebie pojawia się wir, a potem walą błyskawice. Wszystkie kierują się w stronę czarodziejek. Gwiezdne Czarodziejki - Ocalenia i Swobody, przez cały czas osłaniają Czarodziejkę z Księżyca i Chibi-Chibi. W pewnym momencie błyskawice powodują wybuch, siła rażenia przewraca wszystkie czarodziejki, które następnie wpadają we wnękę w dachu i dzięki temu znikają z pola widzenia Galaxii. Atak Galaxii kończy się równie niespodziewanie, jak się zaczął.



Galaxia: Masz uklęknąć przede mną na znak posłuszeństwa. Dam ci trochę czasu. Jeśli jesteś prawdziwą księżniczką, wyjdziesz sama, zanim przyprowadzą cię siłą.

Czarodziejka z Księżyca klęczy na ziemi, na rękach trzyma Chibi-Chibi. Z jednej strony stoi Gwiezdna Czarodziejka Walki i Ocalenia, a z drugiej klęczy Gwiezdna Czarodziejka Swobody.

CZK: Może jeśli posłucham Galaxii, spotkam się ze wszystkimi dziewczętami.
GCW: Czarodziejko! Czy wiesz dlaczego Uran i Neptun wybrały taki podły sposób walki?
CZK: Nie wiem.
GCW: Ja też nie mogłam zrozumieć, dlaczego najpierw zdradziły przyjaciół, a potem poświęciły swoje życie. W końcu jednak zrozumiałam. To sposób walki Galaxii, chciały ją pokonać jej własną bronią. Wierzyły ci. Ufały, że i ty im zaufasz.
GCS: A potem...
GCO: ...Zrozumiesz motywy ich postępowania.
GCW: Zaufanie to podstawa. Jesteś niezwykłą osobą. Nigdy bym nie przypuszczała, że będziemy walczyć razem ramię w ramię, a jednak tak właśnie się stało. Nie wiem, jak do tego doszło, powiem ci jedno, wierzę ci i mama do ciebie pełne zaufanie.



CZK: Wszyscy zniknęli, odeszli. Dlaczego? Dlaczego tak się stało? - Bunny płacze i przytula się do małej Chibi-Chibi.
GCW: Nikt nie odszedł.
GCS: Naprawdę odejdziemy dopiero wtedy, kiedy ty się poddasz.
GCO: Wierzymy, że taka chwila nigdy nie nadejdzie.
GCW: Wszyscy patrzą na ciebie. Chyba nie ulękniesz się Galaxii?
CZK: Nie.
GCW: Zawsze ci ufałam. Wiedziałam, że nas nie zawiedziesz.
GCS: Ja też ci ufam.
GCO: Ja czuje to samo.

Czarodziejka z księżyca podnosi się z ziemi.

CZK: Gwiezdne Czarodziejki, jesteśmy przyjaciółmi?
GCW: Oczywiście.
GCO: Jasne.

Gwiezdna Czarodziejka Swobody podnosi się z ziemi na znak zgody.

CZK: Jak dobrze.

Galaxia w tym samym czasie ponownie rozpoczęła atak, ale tym razem po to, żeby znaleźć czarodziejki. Dach rozsypuje się w różnych miejscach na kawałki. Rozlega się głos Galaxii:

Galaxia: Rozczarowałaś mnie. Nie przyjdziesz, bo się boisz, ale ja i tak cię schwytam!

Nagle rozlega się odgłos kroków. Za chwilę pojawia się Czarodziejka z Księżyca, a za nią Gwiezdne Czarodziejki. Chibi-Chibi pozostała w ukryciu, teraz wystawiła głowę zza ściany i patrzy na rozgrywającą się scenę.

Galaxia: Poddaj się!
CZK: Nigdy!
GCW: Wierzymy w Czarodziejkę z Księżyca. To ona jest promykiem nadziei, o którym mówiła Księżniczka.
GCS: Promykiem, którym...
GCO: ...Zostawiły legendarne wojowniczki z czasów, kiedy toczyła się wojna między jasnością, a ciemnością. Najdzielniejsze wojowniczki, mądre, szlachetne i sprawiedliwe znów zaprowadzą pokój.
Galaxia: Rzeczywiście była taka legenda, zupełnie o niej zapomniałam. Powiem wam coś, to ja jestem jedyną Legendarną Wojowniczką! Niezwyciężoną! Ja jestem Legendarną Wojowniczką, najsilniejszą w całym wszechświecie! - ostatnie słowa Galaxii wywołują u czarodziejek strach.

Galaxia podnosi rękę do góry, z nieba ciągną ku niej pioruny. Nagle na jej ręce pojawia się miecz.

Galaxia: Ja, Wojowniczka Galaxia! - Galaxia wybucha śmiechem. Czarodziejki stoją wpatrzone w Galaxię, są przerażone. Chibi-Chibi również zdaje się być bardzo przestraszona.

Koniec odcinka 198, streszczenie kolejnego za miesiąc.

Mangosia

Sailor Moon - Sailor Stars
Produkcja: Naoko Takeuchi/Toei/Bandai/Toho/Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co.Ltd./Polsat
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Komu
Kazuo Sato

KISS ME!

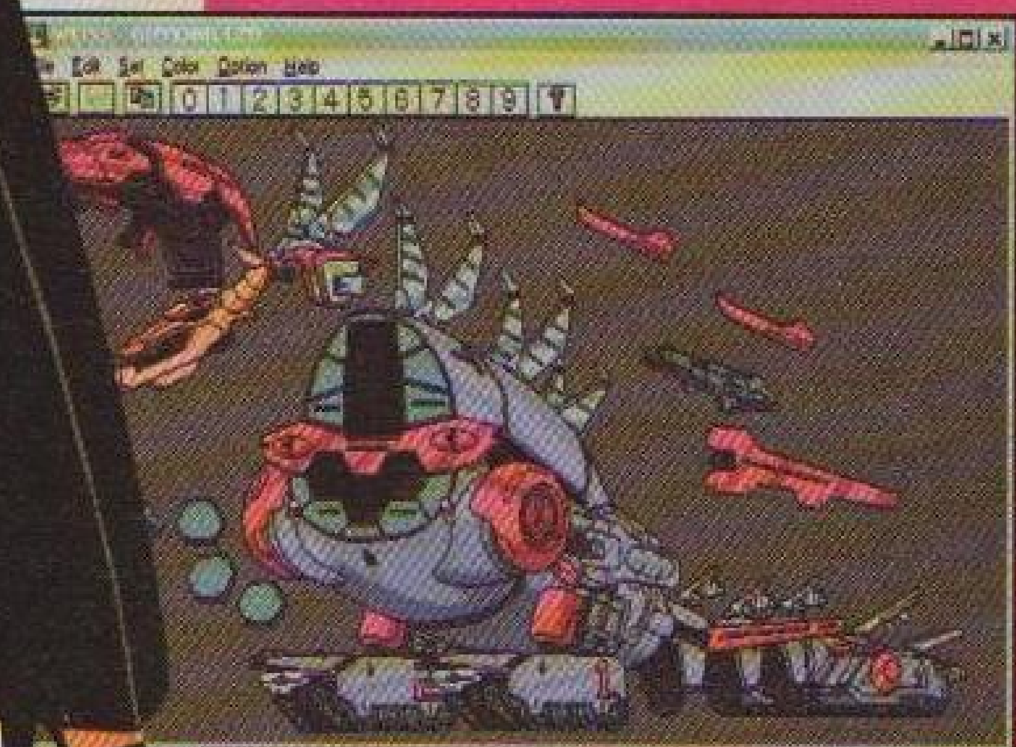
część 1

Jeśli jesteście fanami mangi, posiadacie w domu komputer i nie słyszeliście o KISSie, to albo jesteście "politycznie poprawni", albo ściemniacie nie gorzej, niż tajny agent 007, (którego wszyscy znają, gdziekolwiek by się nie pojawił). Wszystkim niewtajemniczonym postaram się wyjaśnić w kilku słowach, o co w tym chodzi. Chociaż z drugiej strony, nie wiem, czy to jest w ogóle możliwe, gdyż prostota pomysłu, na jakiej oparty jest ten program z niesamowitą wprost ilością fanów, jakiej zdążył się on do dnia dzisiejszego dorobić, zadziwia nawet mnie - kogoś, kto ma do czynienia z tym fenomenem od wielu już lat. Ale zacznijmy od początku (tak jest najwygodniej). Czy pamiętacie, jak swego czasu w Polsce panowała moda na ubieranie (i rozbieranie, che, che) kartonowych lalek? Do każdej z nich dołączone były ubranka - oczywiście również kartonowe. KISS jest właśnie czymś takim, tyle że pochodzącym z Japonii - to raz, wersją elektroniczną, a nie kartonową - to dwa i (uwaga, to bardzo ważne dla mangamaniaków!), przebierać można mangowe postacie, znane ze stron mang i ekranów telewizorów! - to trzy. Każda z postaci ma cały zestaw najróżniejszych ubranek, począwszy od bucików, czapeczek i rękawiczek, poprzez bluzeczki, sukienki, spodnie, płaszcze, torebki, a na bieliźnie osobistej skończywszy! Ufff! Istne szaleństwo. Tak, tak, dobrze kojarzycie - postacie można rozbierać, che, che. Nie zawsze jednak jest to takie proste - czasami trzeba znać specjalne triki, żeby na przykład ściągnąć kawaii panience, hmm... staniczek. Ale, żeby nie było niedomówień - przystojnych chłopaków też można... przebierać. Rodzina KISSów wciąż się rozrasta. Nikt nawet nie śmie szacować, ile postaci dostępnych jest w tym systemie, gdyż po prostu są ich tak wielkie ilości, że nie sposób tego objąć. Nie muszę chyba dodawać, że wciąż ich przybywa i to w piorunującym tempie. Wśród KISSowych modelek i modeli, można spotkać wszystkich bohaterów anime, jakie kiedykolwiek powstały! Również tych znanych u nas. Podejrzewam, że gdybyśmy chcieli zebrać KISSowe postacie z jednego tylko anime (np. Sailor Moon), nie starczyłoby miejsca na kompakcie, a muszę Wam powiedzieć, że na takim kompakcie może się ich zmieścić naprawdę dużo - nawet kilkanaście tysięcy takich postaci! Jak już wspomniałem, KISS stale ewoluuje (jeśli można to tak nazwać), dzięki czemu pojawiają się wciąż nowe wersje tego programu. Ich twórcy starają się urozmaicić zabawę (chociaż nie wiem po co, gdyż KISS cieszy się niezmienną popularnością od wielu już lat). W najnowszych wydaniach postaciom towarzyszą animacje, teksty, muzyka, najróżniejsze dźwięki - często oryginalne głosy seiyuu itp. Wiele osób kolekcjonuje postacie, wymienia się z innymi fanami KISSa, a nawet sama je tworzy! - stąd często różny poziom ich wykonania i podejścia do tematu. Tworzenie przez fanów dotyczy zarówno postaci, jak i programów do ich odczytywania, gdyż dodać tutaj należy, iż każda z postaci z całą swoją garderobą, mieści się w jednym (często spakowanym - dobre wersje KISSa potrafią je odczytywać bez potrzeby "ręcznego" rozpakowywania) pliku, a zatem posiadając program do odczytywania KISSowych postaci, możemy obsługiwać ich praktycznie dowolną ilość, ograniczeni jesteśmy tylko miejscem na dysku. Dlatego w tym wypadku dobrym pomysłem jest magazynowanie postaci na płytkach. Ale, to jeszcze nie koniec - miłośnicy wielkich robotów również znajdą tutaj coś dla siebie, gdyż pojawiły się mecha-kissy, to znaczy, że mamy okazję dobrać się nie tylko do postaci, ale także do wielkich (i małych?) robotów,pojazdów, statków, samolotów - absolutnie wszystkiego! W niektórych wersjach KISSa znajdują się dodatki w postaci gier logicznych, puzzli (z mangowymi postaciami oczywiście również!), istnieją nawet KISSy do tworzenia postaci! - wtedy użytkownik ma do dyspozycji dziesiątki oczu, nosów, włosów, uszu... i składa własne postacie! Yo! Jest tego jeszcze więcej, istnieją również KISSy nie mangowe, ze zwierzętami, z całymi scenami, mapami, owocami i warzywami (!), ciastkami, roślinami... uff, nie sposób powiedzieć o wszystkim za jednym razem. Cóż jeszcze można dodać - szaleństwo "Całowania" ogarnęło spore rzesze na całym świecie, a z Waszych listów wiemy, że u nas również nie brakuje fanów tego sympatycznego programu. Co bardziej zadziwiające, wśród miłośników KISSa znajdują się często osoby, nie przepadające zbytnio za mangą, dacie wiarę? No proszę - kawaii twarzyczki działają na wszystkich! A może to cos więcej? W każdym razie KISS, to obowiązkowa pozycja dla każdego skomputeryzowanego otaku. Yo!









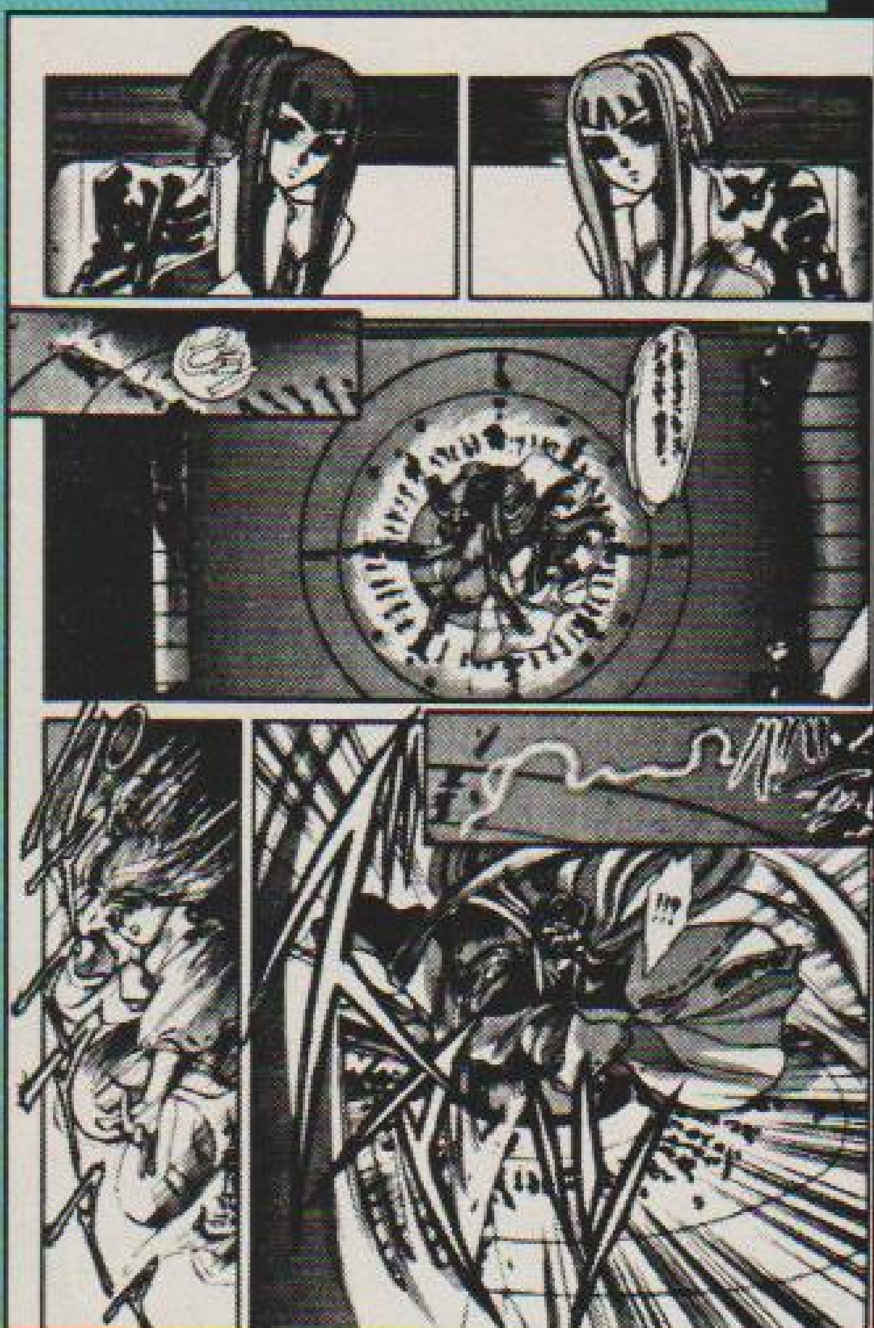




Ronald Całuśny
alias Mordka

PS. Następnym razem zdradzimy Wam tajemnicę, jak zrobić własnego KISSa!







X

CLAMP

THEIR DESTINY WAS I FOREORDAINED. 1999.

Konnichi-wa! Tu radio „X", czyli mangowy głos w każdym polskim domu! Na początek spójrzmy do osobistego „kapowniczka". Jest rok 1999, co w naszym kalendarzu zostało zaznaczone tłustą czcionką jako: premiera nowej konsoli gier video Segi - Katany (tak to się obecnie nazywa następca Saturna), oraz początek końca świata. Spokojnie... już tyle sekt to przepowiadało, że ta informacja stała się tak powszedna, jak wiadomość o podwyżce cen ziemniaków i plotka o nimfomanii lalki Barbie. Tym razem bezpośrednio odpowiedzialnymi za rozsiewanie wierutnych plotek jest tajemnicza grupa, której personalia należy ujawnić publicznie, ku przestrodze i ostracyzmowi społecznemu: Nanase OHKAWA, Mokona APAPA, Mick NEKOI i Satsuki IGARASHI, czyli krótko mówiąc - CLAMP. Od dziś należy jednak obowiązkowo przed snem (minimum dwie minuty, ale przed użyciem wstrząsnąć!) przeprowadzić rozważania nad sensem życia. No i do jakich doszliście wniosków? O głos prosimy pierwszego napotkanego respondenta: „To, co spotyka ludzi w życiu, to tragedie i nieszczęścia. Tragedie to choroby śmiertelne, kalectwo, ślepota... Cała reszta to nieszczęścia." Jak więc już sobie uzmysławiacie, koniec świata to nie jest znowu takie wielkie nieszczęście! Rację przyzna mi każdy, kto choć raz w życiu widział szalet na przejściu granicznym pomiędzy Bułgarią a Grecją kolo Promachonas.

Konnichi-wa raz jeszcze. Tym razem już poważnie (akurat!:-)) zapraszam do sub-świata Clampa, znanego również z innych mang: „Tokyo Babylon", „Clamp Campus Detectives" oraz „Chomik Alfred Drugi" (prima aprilis!). Po resztę szczegółów zapraszam do „Kawaii #8", w którym to dowiecie się, że mordercą jest „goryl" Palmera („Dzięki!!!").

Konnichi-wa ponownie. Tym razem już śmiertelnie poważnie (Yedi-san trzyma mi ostrze katany przyciśnięte do tętnicy szyjnej - znowu zalegam z terminem!). Tom pierwszy „X-a" Amerykanie nazwali „Preludium", co tylko częściowo oddaje sens oryginalnego tytułu - „Kôshi", zapisanego w dwóch chińskich piktogramach. Można go zrozumieć dwojako. W dawnych Chinach „kôshi" oznaczała pierwszą wystrzeloną strzałę z łuku, która symbolizowała początek konfliktu jeszcze przed zainicjowaniem działań wojennych. Natomiast w szerszym znaczeniu „kôshi" oznacza rozpoczęcie, punkt wyjścia pewnej sprawy. Tyle jeśli chodzi o sprawy formalne.

PROLOG. Rok 1999. Gruzy zniszczonego Tokio, które podzieliło los biblijnej Sodomy i Gomory. Pośród powykręcanych w dziwaczne figury konstrukcji metalowych i strzaskanych niczym domki z kart „drapaczy chmur", padają słowa straszliwej przysięgi: „To właśnie ja, ja sam, który „TO" zabije!". Ich świadkami są jeszcze dwie, zakapturzone postacie. Wiatr zdziera płótno z głowy naszego tajemniczego lektora. Na ekran (a właściwie to na panel) wjeżdża ogromne, całostronicowe „X - Era Chrześcijan. Ich przeznaczenie było z góry przesądzone". Krótko mówiąc, zaczyna się jak w dobrym filmie.

Rok 1999, ale niewątpliwie parę miesięcy wcześniej. Pośród mroku nocy najjaśniejszym punktem w Tokio staje się wieża telewizyjna, która jest niemal repliką słynnej paryskiej Wieży Eiffela (zaczyna się więc niemal dokładnie tak jak w mandze „Tokyo Babylon"!). Na jednym z metalowych przęseł wyraźnie widać - podkreśloną blaskiem księżyca w pełni - postać w długim, czarnym płaszczu. „Tokio... Minęło już sześć lat.. ale teraz powracam... mamo...". Na zbliżeniu uświadamiamy sobie, że jest to ten sam chłopak, który przysięgał w prologu! Chwilę później, niesiony porywistym wiatrem, skacze prosto w dół. Czy to tylko sen, czy rzeczywistość? Tego już nie wiemy...

Poranek dnia następnego. Przed wejściem do domostwa państwa Monoh, czeka przystojny (a jakże, przecież to shojo manga!), młody chłopak w szkolnym mundurku. To Fuma Monoh, który czeka na swoją spóźnioną siostrę - Kotori Monoh. Jak codzień, podwozi ją do szkoły na rowerze. Po drodze Czytelnicy dowiadują się z rozmowy sąsiadów, że Fuma po tajemniczej śmierci matki został opiekunem swojej siostry, gdyż ich załamany psychicznie ojciec, złożył śluby zakonne („ stał się księdzem"). Mimo iż sąsiedzi twierdzą, że Fuma zachowuje się jakby był z innego świata, to opinię wśród nich oboje mają więcej niż dobrą („Uratował mojego syna w zeszłym tygodniu. Wyciągnął go z wody, gdy ten się topił."; „Pewnego dnia, gdy byłam chora, zaniósł mnie do szpitala na swoich plecach"; „Kotori często podarowuje mi kwiaty, które zrywa w swoim ogrodzie"). Jedynym mankamentem Kotori wydaje się być jej słabe zdrowie, które - jak twierdzą sąsiedzi - odziedziczyła po swojej matce. To jednak nie ma żadnego znaczenia dla szkolnych koleżanek Kotori. Jej brat jest bożyszczem tłumów (a przynajmniej wszystkich okolicznych nastolatek). Dobra, wracamy na planetę Ziemia... W drodze do szkoły Kotori zwierza się „Starszemu Bratu" (w ten sposób zwraca się cały czas do niego), ze swoich marzeń sennych, których doświadczyła ostatniej nocy. Otóż śniło jej się, że do Tokio powrócił Kamui. Kamui to młody chłopak (równie przystojny jak Fuma, tyle że niższy i z bardziej bujną fryzurą), który wyprowadził się z Tokio, kiedy Kotori miała 10 lat. Jednak w jej śnie miał dokładnie tyle lat, ile Kotori obecnie, „a jego uśmiech był dokładnie taki sam, jaki zapamiętałam z dzieciństwa".

W tym czasie w kierunku tej samej szkoły zbliża się nowy uczeń. Pośpiech nic tu nie pomoże, gdyż

już jest spóźniony. Powoli przystaje na pustej ulicy... Mrok spowija całą okolicę. Nagle za plecami chłopaka pojawiają się agresorzy. Dochodzi do brutalnej walki z użyciem sił metafizycznych i tajemniczych mocy, które miażdżą przeciwników. Okazuje się, że byli oni tylko marionetkami w rękach swoich władców - „shiki". Zanim jednak odlecieli w kierunku nieba pod postacią orłów, dostali wiadomość do przekazania: „Ci, którzy wejdą mi w drogę, przypłacą to swoim życiem!". Czy był to jednak atak „na serio"? Wszak przez cały czas obserwatorami walki byli młoda dziewczyna i chłopak, zastanawiający się, „czy to jest na pewno Kamui". Czyli ten tajemniczy młody człowiek z gruzów zniszczonego Tokio i z wieży telewizyjnej nazywa się KAMUI! To on właśnie przyśnił się naszej Kotori... Mimo iż powoli puzzle zaczynają się układać, wciąż dla Czytelników pozostaje więcej pytań niż odpowiedzi.

Powracamy do szkoły. W tym czasie, kiedy klasa zajęta była twórczością własną (czytaj: nie robiła nic), a nauczyciel oczekiwał na spóźniającego się nowego ucznia, Kotori oddała się marzeniom, wspominając swój przepiękny sen o Kamui. Czy jednak sen może być rodzajem przepowiedni? Otóż u Clampa może. Oto nasza rozmarzona dziewczyna kątem oka dostrzega za oknem swojego wyśnionego amanta (ale o tym za chwilę)! Trwa to jednak tylko ułamek sekundy, więc Kotori stwierdza, że najprawdopodobniej uległa imaginacji chcąc tak bardzo go jeszcze spotkać.

Akcja przenosi się na boisko szkolne, gdzie 22 prawdziwych mężczyzn ugania się za skórzaną kulą. W pewnym momencie Fuma - przy akompaniamencie pisków zachwytu żeńskiej gawiedzi i jęku niezadowolenia męskiej - kopie piłkę tak mocno, że rozrywa ona siatkę bramki i leci daleko poza teren szkoły. Tam, pośród opadających kwiatów z drzew wiśni, napotyka się na swojego przyjaciela z dzieciństwa. Tak, to znowu Kamui! A może jednak nie? Fuma, zignorowany zupełnie przez Kamui (?), zostaje samotny pośród drzew. Tajemnicza postać odchodzi w kierunku szkoły.

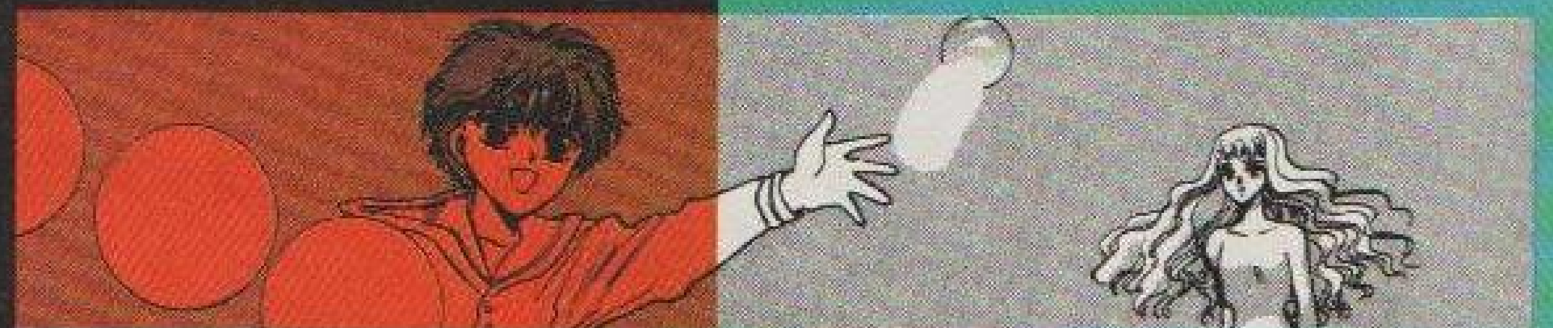
Kiedy pojawia się w końcu w klasie, wątpliwości zostają rozwiane. Nauczyciel przedstawia go, pisząc jasno (bo białą kredą na czarnej tablicy) i wyraźnie (bo w japońskich „krzaczkach"): KAMUI SHIRO. Kiedy „nowy" zajmuje miejsce koło Kotori, ta niemal mdleje z emocji (jak już napisałem, była słabego zdrowia). W tym momencie następuje etap typowy dla „clampowskich" mang - retrospekcje (klasyczny flashback). Otóż wiele lat temu, kiedy Kotori i Kamui bawili się jeszcze w piaskownicy, Kamui postanowił, że zostanie „żoną" (gdyż jak usłyszał w telewizji, „najpiękniejszą rzeczą w życiu jest pobrać się i zostać żoną kogoś, kogo się kocha") Kotori, co sama zainteresowana chętnie zaaprobowała. Z realizacją swoich planów musiał jednak zaczekać aż do osiągnięcia pełnoletności. Poprzysiągł on też, że Kotori nigdy nie zasmuci się z jego powodu. Gwarantem tej obietnicy został brat dziewczynki - Fuma Monoh. Cała scena nabiera wymiaru niemal symbolicznego, kończąc się dwiema splecionymi dłońmi.

Kiedy tylko kończą się zajęcia, Kotori próbuje nawiązać rozmowę z Kamui. Ten jednak z obojętną miną idzie na szkolny dach. Tam złudzenia pękają niczym bańka mydlana, gdyż Kamui twierdzi, iż dziewczyna jest dla niego zupełnie obcą osobą. Kotori ucieka po schodach, poczym - zasłaniając rękoma twarz - pada na ziemię. Przez głowę przelatują jej jeszcze słowa przysięgi Kamui: „Bardzo cię kocham Kotori!". Chwilę później traci świadomość. Dopada ją atak serca... Kamui w tym czasie, stojąc na skraju dachu, wykrzykuje w eter kolejne zagadkowe słowa (jakbyśmy nie mieli dość zagadek na głowie): „To odleciało. Wysłano do mnie tylko „Oko". Ale ktoś, kto posiada „Moc", mógłby przewidzieć mój atak! Dopiero co przybyłem i wszystko ponownie się zaczyna." Tyle nasz młodzian, a my przenieśmy się jednak w inne miejsce.

W magicznym kręgu unosi się lewitując, młoda z wyglądu, niewidoma kobieta. Powietrze zaczyna gęstnieć i wyładowania Mocy wstrząsają pomieszczeniem. Na pomoc rzuconej niewidzialną siłą kobiecie udają się dwie siostry bliźniaczki - Sohi i Hien. Wynikło to z gwałtownego zachwiania równowagi, spowodowanego odesłaniem „Oka" przez Kamui. Przepowiednie zaczęły się już spełniać. Ciemności, które nadciągały, były już nie do powstrzymania. A według słów „Księżniczki" (bo tak zwracają się do niej Sohi i Hien, chociaż ona sama tego nie aprobuje), to Kamui trzyma klucz do przyszłości tego świata. Od tego momentu zaczyna się długa na 17 stron wizja Księżniczki, pełna dwuznacznej symboliki. Jest tam mały Kamui, który bawi się kulką... Po jakimś czasie Kamui rośnie w szybkim tempie, a mała, okrągła kulka zaczyna przypominać Ziemię. Kiedy wskazówki zegara zaczynają odliczać czas, Kamui rzuca kulką o stały grunt, co powoduje, że zniszczeniu ulegają wiszące bezwładnie w próżni tryby (czyżby symbol porządku panującego we wszechświecie?). Planeta Ziemia pęka na części, a procesu niszczenia dopełniają smoki wyrastające z anielskich skrzydeł Kamui. Wszystkim tym wydarzeniom przygląda się Kotori, stająca się katalizatorem przyszłych wydarzeń. W wizji to ona rzuca kulkę do Kamui...



Tak, tak... „X" ze stajni Clampa nie jest lekturą łatwą w odbiorze. Przede wszystkim początkową trudność stanowią same designy postaci, co było jednak podyktowane prawami gatunku (shojo manga). Kamui i Fuma wyglądają niemal identycznie (różnice to: inna grzywka i wzrost), co przy skokach fabularnych i nieznajomości imion bohaterów, może zniechęcić co mniej wytrwałych. Zaręczam jednak, że warto poświęcić się i przełamać intelektualną zapaść. Muszę jeszcze napisać parę zdań o samej fabule. Pierwszy tom wcale nie przynosi nam żadnych rozwiązań, a jedynie garść zagadek i niedopowiedzeń, które trzeba sobie samemu wyłuskać z dialogów. Jeżeli czytając wstęp w poprzednim „Kawaii", odnieśliście wrażenie przejrzystości „clampowskiego świata", to jesteście w grubym błędzie. W „X: Kôshi" nie pada nawet nazwa „Smok Nieba", czy też „Smok Ziemi"!!! Kto jest tym Dobrym, a kto tym Złym? Kim jest naprawdę Kamui? Zaręczam, że nic nie jest takie, na jakie wygląda!



Na koniec zostało jeszcze tylko jedno fundamentalne pytanie: czy nasz świat rzeczywiście czeka zagłada w 1999 roku? A skąd ja mam, do cholery, wiedzieć! Nie wiem nawet, jak działa otwieracz do konserw. W takim razie: KURTYNA! *Acta est fabula*.

Mr.Gato







Tytuł: X: Kôshi (tom 1)
Autor: CLAMP
Wydawca: Kadokawa Shoten Publishing Co. / Editions Tonkam
Wersja: francuska
Ilość stron: 192 strony
Cena: 30 FF

CLAMPOWSKIE LEGENDY - RG VEDA cd.



VOLUME 1

RG VEDA

聖伝

Chciałoby się powiedzieć: Witamy ponownie w najbardziej tajemniczych i mrocznych aż po granice ludzkiej imaginacji klimatach, jednak - sprawa jak zwykle zależna od gustu każdego ziemskiego indywiduum - mogą one jednemu czy też drugiemu wydać się nie tyle mroczne, ile nieco odmienne od tych, których doświadcza każdego dnia (dla niewtajemniczonych oraz tych, którzy jeszcze "nie naskoczyli", o co biega, odsyłamy do artykułu dotyczącego RG Vedy z marcowego numeru Kawaii). I nie wiem, czy w tym wypadku należałoby im bardziej współczuć, czy też zazdrościć tym podobnych doświadczeń... (Ech, chyba jednak zazdrościć, szczęściarze...). Wracając jednak do naszych baranów - jak powiedzieliby Francuzi, czyli wracając do tego, o czym dzisiaj będzie mowa (bynajmniej nie o rogaciźnie), jak sam już tytuł wskazuje, zajmiemy się kontynuacją tematu dotyczącego jednej z produkcji "clampowskich", RG Vedy, dla niektórych kultowej już pozycji na rynku mangi. Precyzując, skupimy się na pierwszym tomie jej francuskiej wersji. I podobnie jak ostatnim razem, proponuję zapomnieć o tzw. bożym świecie (chyba, że już to uczyniliście; zresztą czeka na Was inny, choć też boży/boski świat). Należy więc poluzować wodze fantazji i dać się choćby na moment uwieźć czarowi legendy, jej mistycznej atmosferze. I jest to oferta nie tylko dla miłośników skandynawskich mitów, czy też mitologii Parandowskiego lub baśni braci Grimm. Manga stworzona przez dziewczyny co się zowie (CLAMP), zapewni totalny odlot wszystkim, nawet miłośnikom "Misia Uszatka" (oczywiście - bez obrazy). Pogrążmy się więc w mrocznym świecie RG Vedy.



CZĘŚĆ PIERWSZA: ODRODZENIE ASHURY

Enigmatyczny początek mangi może zbić nieco z tropu, a w zasadzie zbija każdego, który po raz pierwszy ociera się o ten tytuł. Z czasem przyzwyczajamy się do klimatu wszechobecnej zagadki (nie mylić z przepowiednią; swoją drogą przepowiednia jest tu jedna, zagadek i tajemnic wiele...), która ciąży nad całą mangą. Nie dość bowiem, że na dzień dobry uraczeni jesteśmy krótkim wprowadzeniem w sytuację, którego to jednak nie sposób posklejać w całość po pierwszej lekturze, kolejne strony jeszcze bardziej powiększają wrażenie zagubienia. Z czasem okaże się, że - paradoksalnie - w tym tkwi sedno i cały urok tej mangi... Ale może po kolei... Świat RG Vedy wita nas w momencie, kiedy władza należała wyłącznie do bogów. Istoty ludzkie, żyjące na ziemskim padole, podlegały wyłącznie ich władzy. A ponieważ Ashura-ô, zasiadający na tronie niebios, był władcą łaskawym, szlachetnym i życzliwym wszelkim bożym stworzeniom, wszystkim żyło się spokojnie, szczęśliwie. Również nikt z poddanych nie ośmielał zakłócać spokoju najwyższego. Na niebie często gościły tęcze, a ludzie byli radośni i szczęśliwi. Utopia w najczystszej formie... Łaska bogów nieustannie spływała na ziemską krainę. Bronili oni również ludzi przed demonami i wszelkim złem. O wojnie nikt nie myślał, a nawet nikt ze śmiertelników nie mógł przypomnieć sobie ostatniego zbrojnego starcia. Jednak, jak to już niefortunnie bywa, sielanka nie może trwać wiecznie (może znudzić się chociażby co bardziej niecierpliwym...lub grupie "narwańców"...). Otóż nie spodobała się wiernemu słudze, najlepszemu generałowi władcy niebios, Taisaku-tenie. Był on właśnie jednym z takich "narwańców" i buntowników (najczarniejszy z czarnych charakterów mangi), którzy pierwsi ośmielili się zburzyć odwieczny porządek i podnieść rękę na Ashurę-ô. Jemu pierwszemu znudził się pokój. Chorobliwa żądza władzy pchnęła go do buntu... Po zamordowaniu władcy, na znak swojego zwycięstwa i przejęcia władzy, pokazał ściętą głowę Ashury-ô wszystkim poddanym. Wszystkich ogarnęła trwoga. Taisaku-ten zasiadł na tronie niebios, mając u swojego boku Karura-ô, żonę poprzednika, kobietę przebiegłą i żądną, podobnie zresztą jak i on, najwyższej władzy i zaszczytów. Uwięził swoją córkę, Kisho-ten, zaś wszystkich pozostałych buntowników wymordował. Był to początek końca. Działo się to przed trzystu laty (porównując czas wydarzeń w mandze), częściowe informacje znajdujemy we wprowadzeniu, resztę dostarczają retrospekcje.



Ciemności i mrok ogarnął ziemską krainę. Rządy nowego władcy były krwawe. Taisaku-ten siał ogólne spustoszenie, jako wszechmocny nie znał granic, nie cofał się przed niczym. Nie znał litości, nie wiedział, co to



uczciwość i prawość w rządzeniu. Jego zbrodnie zataczały coraz to szersze kręgi. Zgrupował wokół siebie sobie podobnych. Waleczni i okrutni, bezgranicznie mu oddani, zawsze byli gotowi wypełnić jego rozkazy. Pewnego dnia z pałacu Taisaku-tena ucieka piękna kapłanka Kuyo, która nigdy, od śmierci Ashury-ô, nie uległa władzy tyrana, zawsze sprzeciwiała się jego woli i odmawiała mu służyć. Tym razem wzburzony władca stracił cierpliwość. Wezwał więc do siebie króla Yasha-ô, najwaleczniejszego z ludzkiego rodu, który rangą podlega Bishamenowi-ten, aby odnalazł ją i zabił. Pominął jednak (a być może zagrał celowo) bardzo istotny fakt: Kuyoi Yasha-ô byli starymi przyjaciółmi i nawet gdy ów wojownik wyruszył do niej, nie zamierzał bynajmniej w najmniejszym stopniu wypełnić rozkazu. Również dla niego postępowanie Kuyo pozostawało nie do końca zrozumiałe. Nie wiedział dla jakich powodów przez trzysta lat nie poddawała się nowemu władcy niebios. Ich spotkanie rozwiało podstawowe tajemnice. Wiedziała, że przyjaciel zjawi się w jej świątyni z rozkazu Taisaku-tena, czekała więc na niego i wyjawiła wielką tajemnicę-przepowiednię. Właśnie dla tej chwili żyła, tak długo czekała na nią, niezłomna w swoim postępowaniu. Według jej przepowiedni, pojawi się tajemniczych Sześć Gwiazd, które zstąpią na ziemię. Natomiast Yasha-ô znajdzie i weźmie ze sobą dziecko, które to będzie kluczem do rozpoczęcia spełnienia się przepowiedni. Przeznaczenie jest bowiem ściśle wytyczone i wszystko ma w nim określone znaczenie. Nikt nie zdoła odwrócić biegu wydarzeń i zapobiec tego, co ma nastąpić. Taka zresztą była wola Ashura-ô. Owych Sześć gwiazd zjednoczy się i przejmie władzę. Wspomniane dziecko będzie miało w przyszłości zabić Yasha-ô. Po usłyszeniu przepowiedni Yasha-ô wyrusza na poszukiwania dziecka. Musi między innymi pokonać demony, które zamieszkują w trzystuletnim lesie. Udaje mu się odnaleźć dziecko, Ashurę, syna Ashury-ô. Zabiera go ze sobą. Znajda ściąga jednak na niego wiele nieszczęść: pierwszym jest zagłada jego bliskich i poddanych oraz spalenie wszystkich podległych mu wiosek. W międzyczasie zamordowana została Kuyo. Zabójcą jest wysłannik Taisaku-tena, bezwzględny Bishamon-ten, prawa ręka Taisaku-tena, Generał Północy, wykonawca jego najokrutniejszych rozkazów. Dramat Yashy-ô trwa... Cierpi on z powodu olbrzymiej straty, zdaje sobie równocześnie sprawę, że sam odpowiada za taką kolej rzeczy i nie ominie go to, co nieuniknione...



CZĘŚĆ DRUGA: ŚWIĘTO GWIAZDY

W Zenmi, pałacu władcy niebios, wybucha poruszenie. Taisaku-ten zdaje sobie sprawę, że nie wszystkich udało mu się zgładzić. Pozostał przy życiu Yashy-ô i mały Ashura. Postanawia więc pozbyć się ich jak najszybciej. Opracowuje podstępny plan. Tym razem przypomina sobie o istnieniu swojej córki, Kisho-ten, która podczas Święta Gwiazdy przepowiada przyszłość posługując się gwiaździstym lustrem. Święto to - swoisty hołd składany Kisho-ten - ostatni raz zorganizowane było sześć lat temu. Wysyła do niej grupę tancerek. W tym czasie Yasha-ô i Ashura przemierzają mroczny las. Pewnego ranka okazuje się, że przez przypadek spali w obozie tancerki, uroczej i pięknej Gigei. Poznając ich bliżej, polubiła bardzo małego chłopca (trzeba zaznaczyć, że stadia ewolucji u Ashury nie odpowiadają tempie rozwoju normalnych śmiertelników; w tej części jest już niemal podlotkiem). Pragnie więc, aby obaj przyłączyli się do jej trupy, mimo że imię Ashury, wywołuję pewien niepokój i przywołuje jej w pamięci dziwną legendę zasłyszaną w dzieciństwie od mamy. Z czasem (jej zainteresowanie, nadopiekuńczość i gościnność wydawały się Yashy-ô nie bez kozery podejrzane...) wyjawia mu miłość. Przyznaje się również, że doskonale zdaje sobie sprawę, kim są. Pierwszy raz ujrzała Yashę-ô na Święcie Gwiazdy. Była tam ze swoją matką (najlepszą ówcześnie tancerką) i zakochała się w nim od pierwszego wejrzenia. Miłość ta przetrwała, a nawet dojrzała wraz z nią, przez wszystkie te lata. Później, decyzją ojca, została sprzedana do trupy tancerek. Było więc dla niej prawdziwym szokiem przypadkowe spotkanie Yashy-ô, w dodatku w drodze na pierwszy raz od sześciu lat organizowane święto. Yasha-ô, zaskoczony (mało powiedziane!) wyznaniami młodej cud piękności, zachował jednak zimną krew.









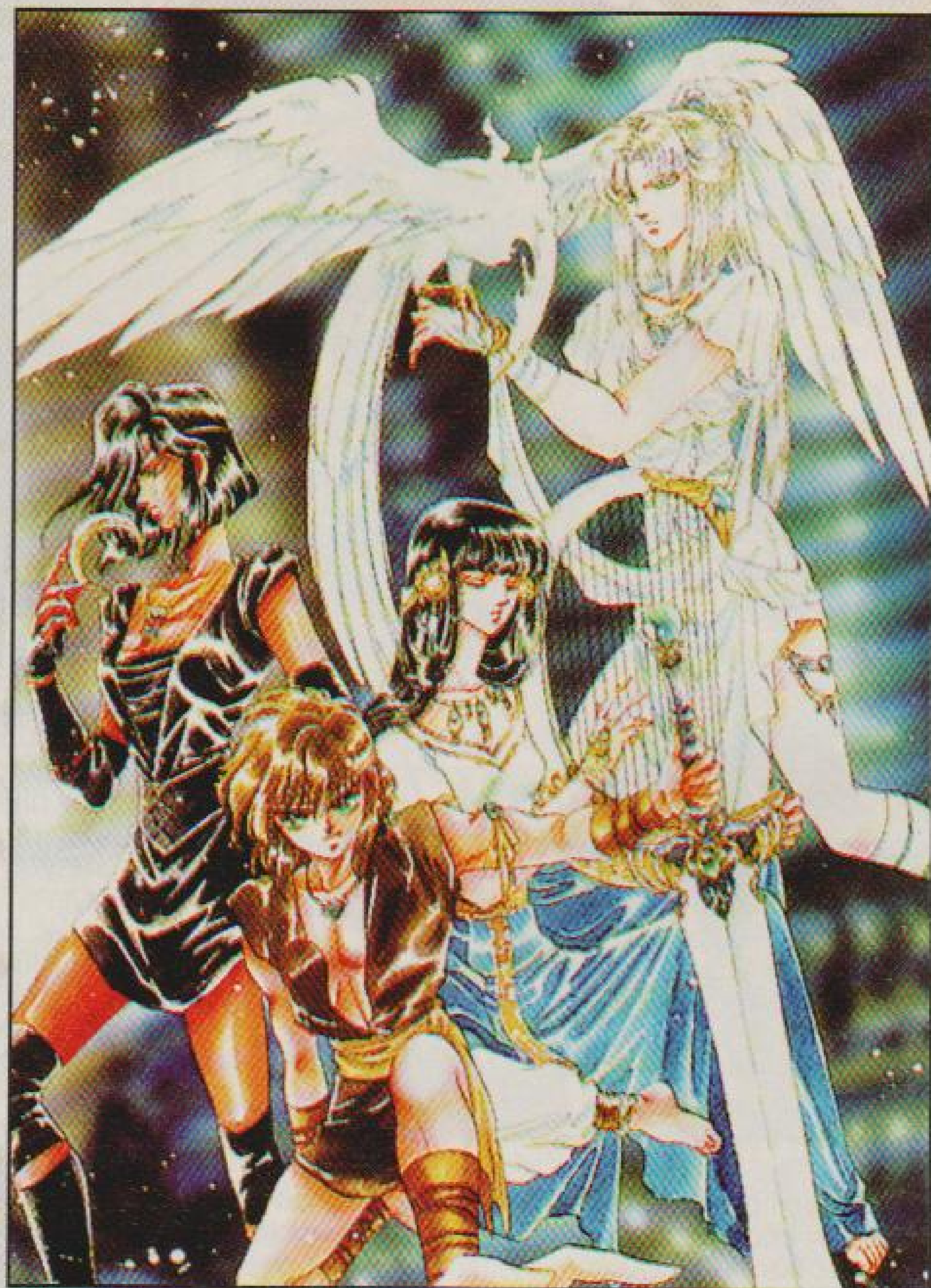






Tytuł: RG Veda - TOM 1
Autor: CLAMP
Wydawca: SHINSHOKAN Co. Ltd. / TONKAM
Wersja: francuska
Ilość stron: 189
Cena: 45 FF

Nie stracił zmysłów (...dla niej, choć niejeden na jego miejscu już by "wpadł" i przepadł z kretesem... W dodatku dziewczyna była totalnie bezinteresowna; zwierzyła się Ashurze, że kocha Yashę-ô i kochać będzie nawet gdyby on jej nie kochał. Jej miłości starczy za/na ich dwoje. - Kochani, przy tym nawet "Harlekin" wysiada!) i postanowił wyruszyć w dalszą drogę jak najszybciej, nie chcąc narazić jej na niebezpieczeństwo - Taisaku-ten wysłał za nimi na pewno pogoń. Faktycznie, ledwo uszli z życiem jednemu wojownikowi. Po tym incydencie, Yasha-ô z Ashurą, co prawda przy niemałych oporach tego ostatniego, opuścili Gigei. Ona z kolei obiecała sobie, że zatańczy po raz ostatni w zamku Kisho-ten, po czym będzie już na zawsze z Yashą-ô i Ashurą. Jednak po przybyciu do zamku została napadnięta przez żołnierzy Taisaku-ten, a ponieważ nie chciała zdradzić ukochanego, została zamordowana. Śmieć niewinnej tancerki wzburzyła i do głębi poruszyła Kisho-ten. Przyznała zresztą, że nie podobał się jej pomysł urządzania święta w tak ciężkich czasach, a szczególnie wróżenia przyszłości. Wyznała, że skalanie święta mordem jest karygodne i jako władca, Taisaku-ten postępuje niegodnie.



CZĘŚĆ TRZECIA: RETROSPEKCJE

W tym momencie w tomie następuje kilkudziesięciostronicowa przerwa zarezerwowana na retrospekcje, przypomnienie trzystuletniej przepowiedni, legendarnych bohaterów. Przerwa, która jednak drobiazgami, szczegółami wzbogaca całość opowieści (wszystko zaczyna pasować niczym puzzle). Między innymi znajdujemy tu wytłumaczenie, dlaczego tylko Yasha-ô może posługiwać się niezwykłym mieczem Shura-to oraz dowiadujemy się, kto jest matką Ashury.

CZĘŚĆ CZWARTA: NIĆ ARIADNY

Ostatnia część przenosi nas z kolei do pałacu Taisaku-ten. Władca decyduje się wysłać Bishamona-ten na wojnę z tajemniczymi Sześcioma Gwiazdami. W tym czasie, przebywając nadal w lesie, nieświadomi ostatnich tragicznych wydarzeń, Yasha-ô i Ashura po obfitym posiłku (Yasha-ô przy pomocy swojego najsilniejszego ciosu, Yama tenro, powalił dzika) szykują się do snu...

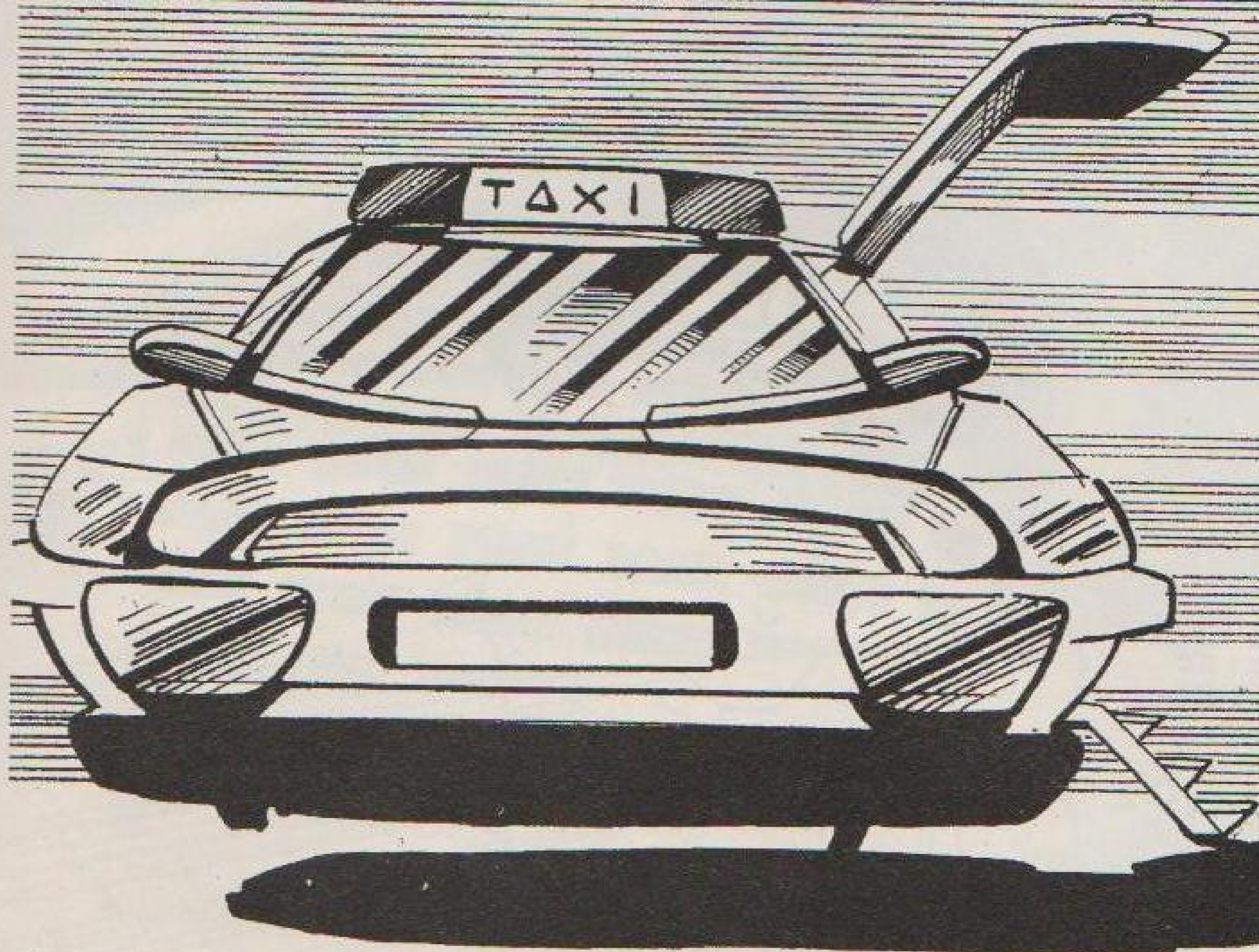
Tak oto kończy się pierwszy tom. Kolejne zapowiadają się równie intrygująco... W dodatku, znając zacięcie dziewczyn z CLAMPA należy się spodziewać ciekawego rozwinięcia wątków. Na koniec, być może krótka uwaga odnośnie strony graficznej. Rysunek, co chyba też jest zasługą w tym wypadku kobiecej dłoni, perfekcyjnie współgra z dialogami. Całość jest bardzo spójna i wydaje się być precyzyjnie przemyślana od - do.

Prawdziwą przyjemność sprawia przedzieranie się przez stronice tej mangi. Co zaś do designu postaci, przynajmniej mnie urzekła dbałość w oddaniu charakteru bohaterów już w samej kresce (efekt tzw. "mówiących oczu" - nie tyle namiętnych i maślanych guziczków czy tez obręczy, ile prawdziwie odwzorowanych oczu, zdradzających charakter, nastroje i uczucia właściciela). Niejednokrotnie wydaje się, że postacie młodzieńców, są bliskie ideału; ich delikatne rysy, intrygujące oczy... Niejednej, jestem pewna, "włączy" się romantyzm... i znajdzie obiekt westchnień na długie wieczory. Zastanawiam się jeszcze nad jednym. Zazwyczaj mangi klasyfikuje się pod kątem wieku i płci czytelników. Nasuwa mi się jednak, w wypadku RG Vedy, jeszcze jedna kategoria - pod względem poruszanych wątków, psychologicznej budowy postaci, zważywszy na klimaty, wybór miejsc akcji i olbrzymiego ładunku emocjonalnego, jest ona czymś w rodzaju romantycznego eposu lirycznego. Może oczywiście kojarzyć się również z innymi gatunkami literackimi. To niewątpliwie sprawa indywidualnego odbioru. Jedno wydaje się być pewne w przypadku clampowskiej produkcji: działa jak narkotyk; raz skusić się i spróbować, nie masz żadnych szans. Po prostu wpadasz w sidła, a im dłużej czekasz na kolejny tom (jeżeli nabywasz jeden po drugim w pewnych odstępach czasu, co jest typowe w moim przypadku...), masz mniejsze - jak nie nikłe - szanse na przetrwanie i dotrzymanie na kolejną dostawę. Ale, ręczę Wam, warto połknąć haczyk... O czym zapewnia ze 100% pewnością, uzależniona i na skraju wyczerpania -

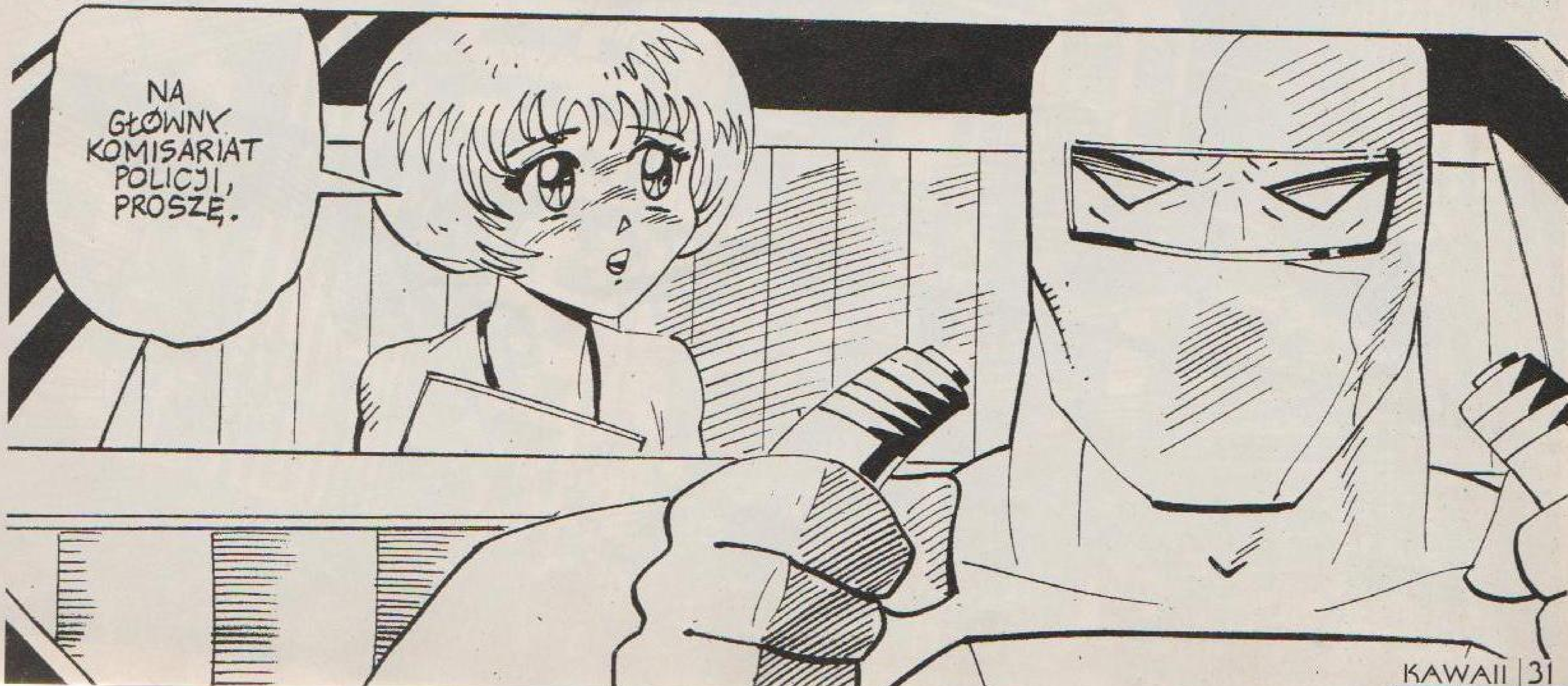
Bandmanka




SILVER EYE
TEKST I RYSUNKI PIOTR KOWALSKI
ODCINEK 8
SAMAI BĘDZIE ZŁA, KIEDY WRÓCI DO HOTELU I ZOBACZY, ŻE MNIE NIE MA. ALE TRUDNO. MUSZĘ JECHAĆ.
TAXI!

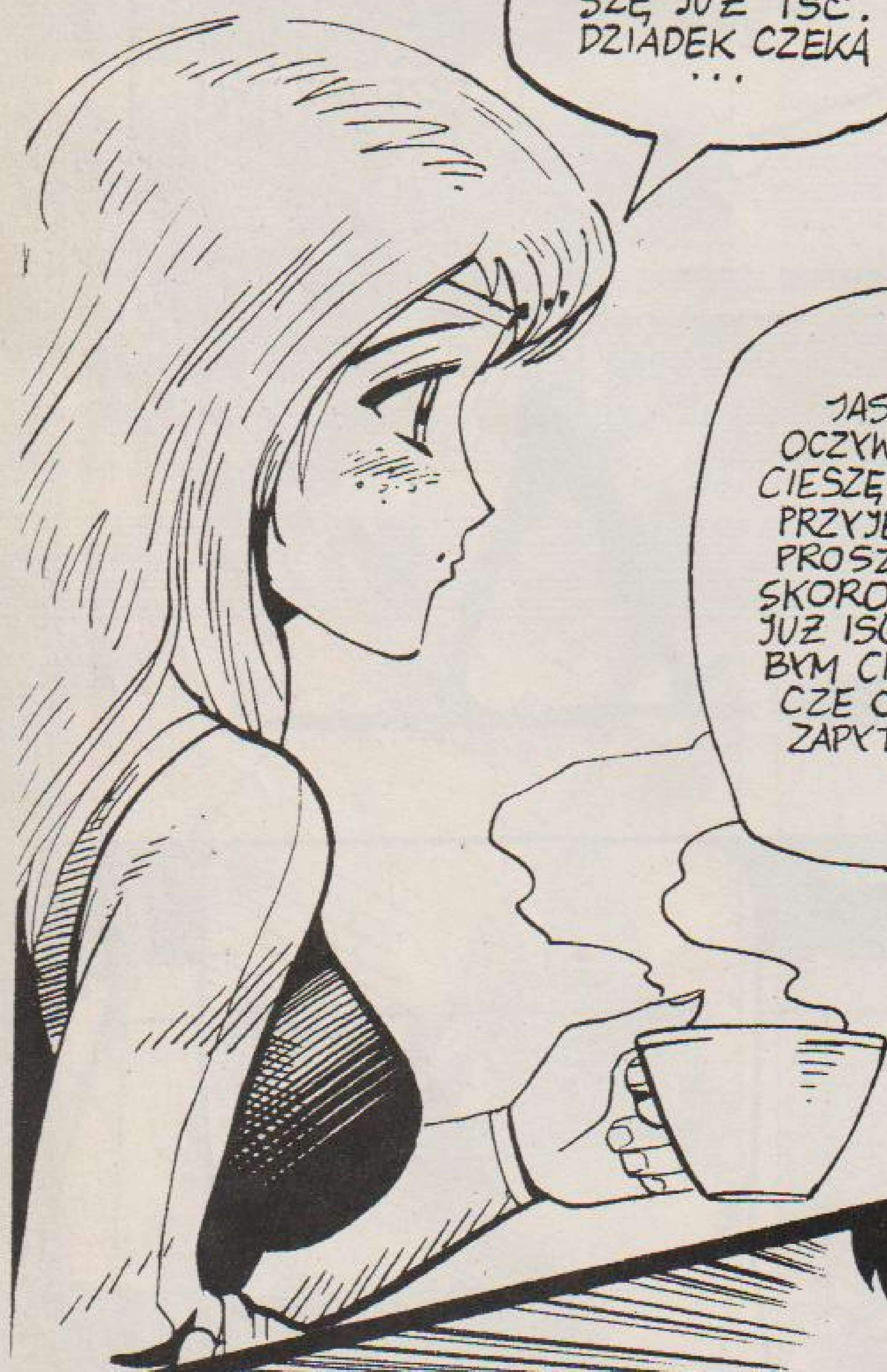

TAXI


W KOŃCU TO MÓJ OJCIEC NIE ŻYJE...
JUŻ DAWNO POWINNAM POJŚĆ NA POLICJĘ. NIEPOTRZEBNIE TYLE ZWLEKAŁAM.


NA GŁÓWNY KOMISARIAT POLICJI, PROSZĘ.


...JESZCZE RAZ DZIĘKUJĘ, BYĆ MOŻE URATOWAŁAŚ MI ŻYCIE. GDYBY NIE TWOJA POMOC, KTO WIE, JAK SKOŃCZYŁABY SIĘ DLA MNIE TA PRZYGODA. I PRZY OKAZJI, BARDZO SIĘ CIESZĘ, ŻE CIĘ POZNAŁEM...
MIESZKASZ TU, CZY JESTEŚ NA WAKACJACH?

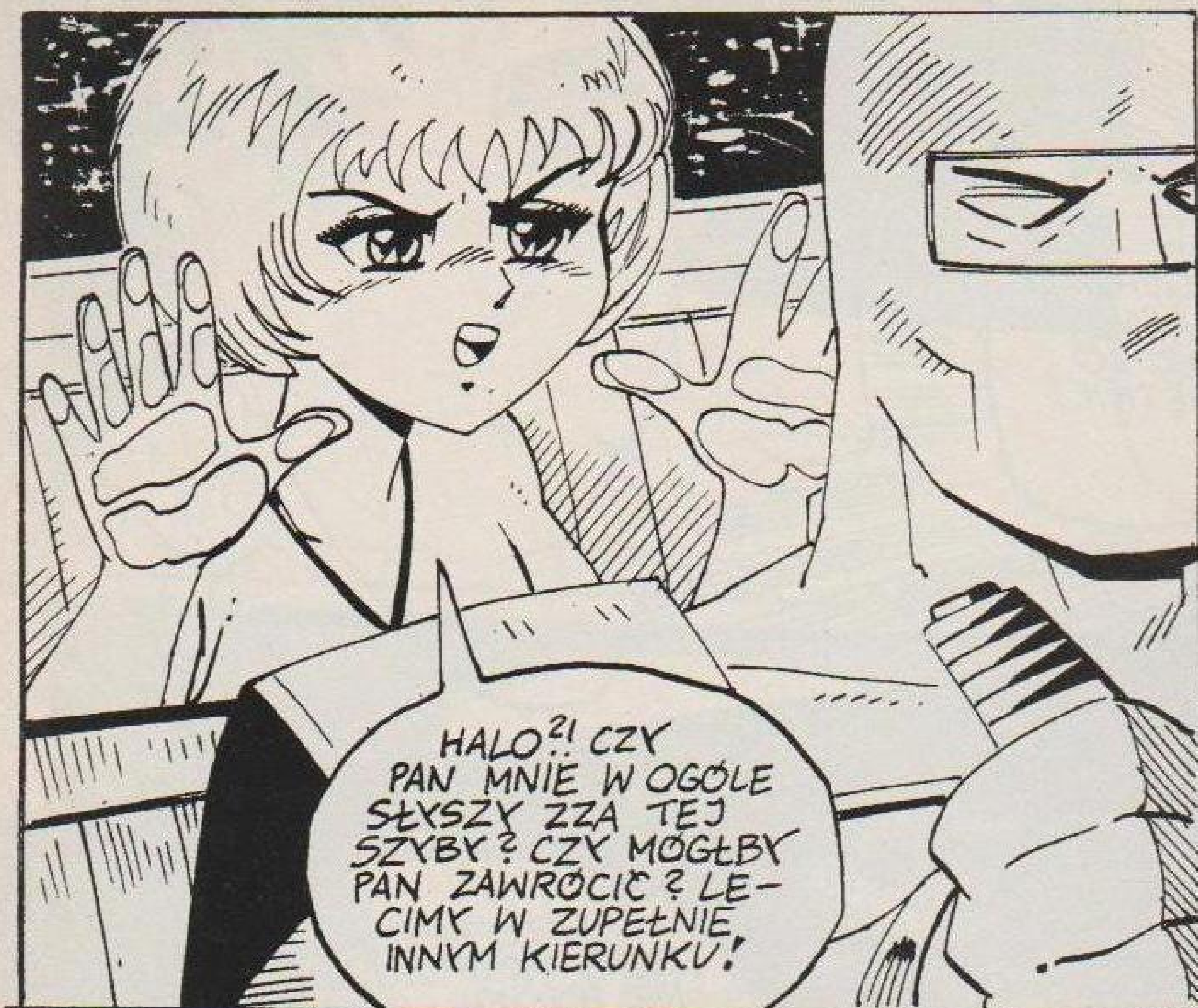

PRZYJECHAŁAM TU Z DZIADKIEM W ODWIEDZINY DO CIOTECZNEGO BRATA... MIESZKAŁAM KIEDYŚ W PIĄTEJ DZIELNICY, ALE MUSIAŁAM SIĘ PRZEPROWADZIĆ. BARDZO MI SIĘ TU PODOBA, ALE NIEDŁUGO WRACAM...


DZIĘKUJĘ ZA KAWĘ, MUSZĘ JUŻ IŚĆ. DZIADEK CZEKA...


JASNE. OCZYWIŚCIE. CIESZĘ SIĘ, ŻE PRZYJĘŁAŚ ZAPROSZENIE... SKORO MUSISZ JUŻ IŚĆ, CHCIAŁBYM CIĘ JESZCZE O COŚ ZAPYTAĆ...
CZY... CZY SPOTKAMY SIĘ JESZCZE, SAMAI?


OCH, JASNE, BARDZO CHĘTNIE!

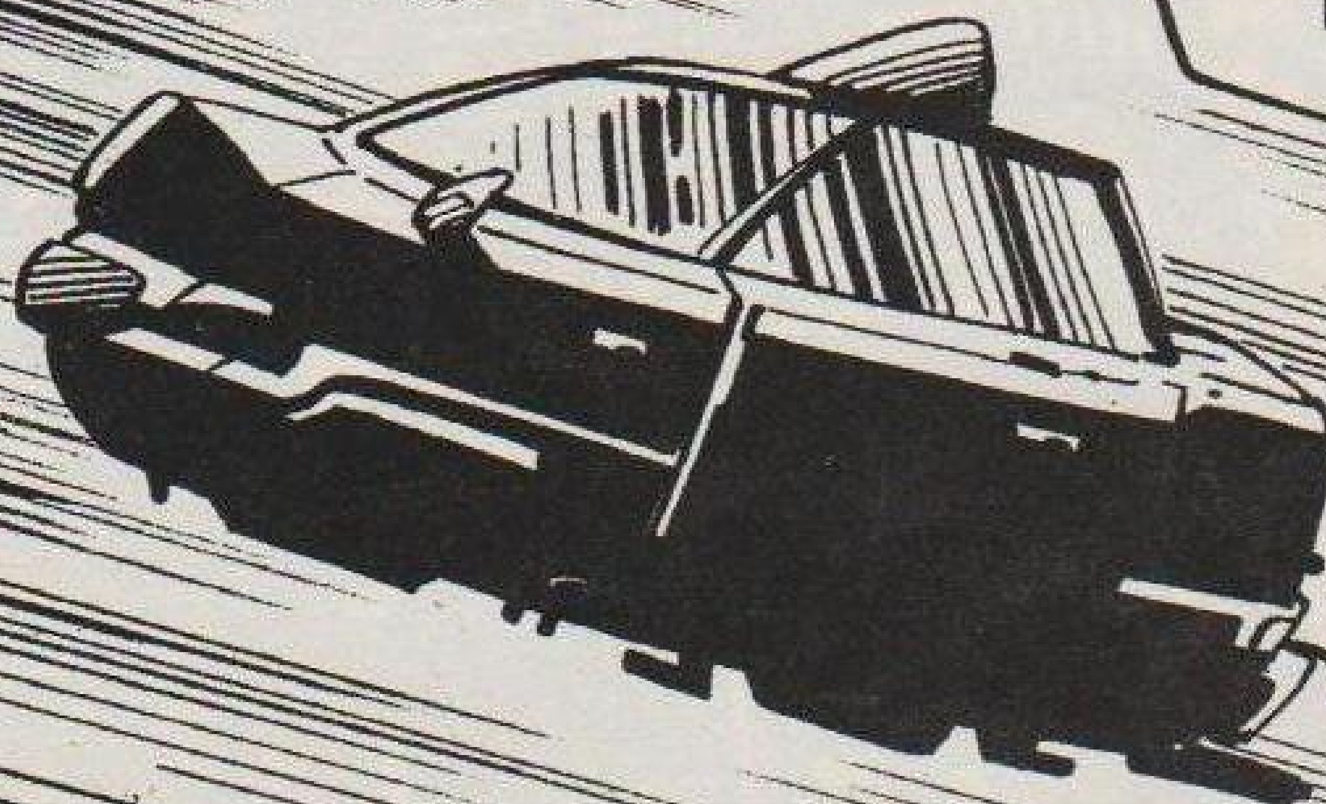
TYMCZASEM...
MLO
PRZEPRASZAM, CZY PRZYPADKIEM NIE POMYLIŁ PAN TRASY? O ILE PAMIĘTAM, POWINNIŚMY LECIEĆ PRZEZ PÓŁNOCNĄ DZIELNICĘ, A NIE PRZEZ ZACHODNIĄ!
TAXI
MYER


HALO?! CZY PAN MNIE W OGÓLE SŁYSZY ZZA TEJ SZYBY? CZY MÓGŁBY PAN ZAWRÓCIĆ? LECIMY W ZUPEŁNIE INNYM KIERUNKU!


...NAGLE WNĘTRZE KABINY WYPEŁNIŁ GAZ USYPIAJĄCY...


...PRZEPRASZAM CIĘ, SAMAI... ONI JUŻ O NAS WIEDZĄ... PRZEPRASZAM... ...DOKUMENTY...


MR. SINGER? ZADANIE WYKONANE. PRZESYŁKA W DRODZE...


DOBRA ROBOTA! PRZYWIEŹ JĄ DO MNIE!
NAJWAŻNIEJSZE SĄ TE PAPIERY! ZAJMIEMY SIĘ MAŁĄ, A TY RAZEM Z ZOE POCZEKACIE NA TĘ DRUGĄ SMARKULĘ. POTEM ZASTANOWIMY SIĘ, CO Z NIMI ZROBIĆ!

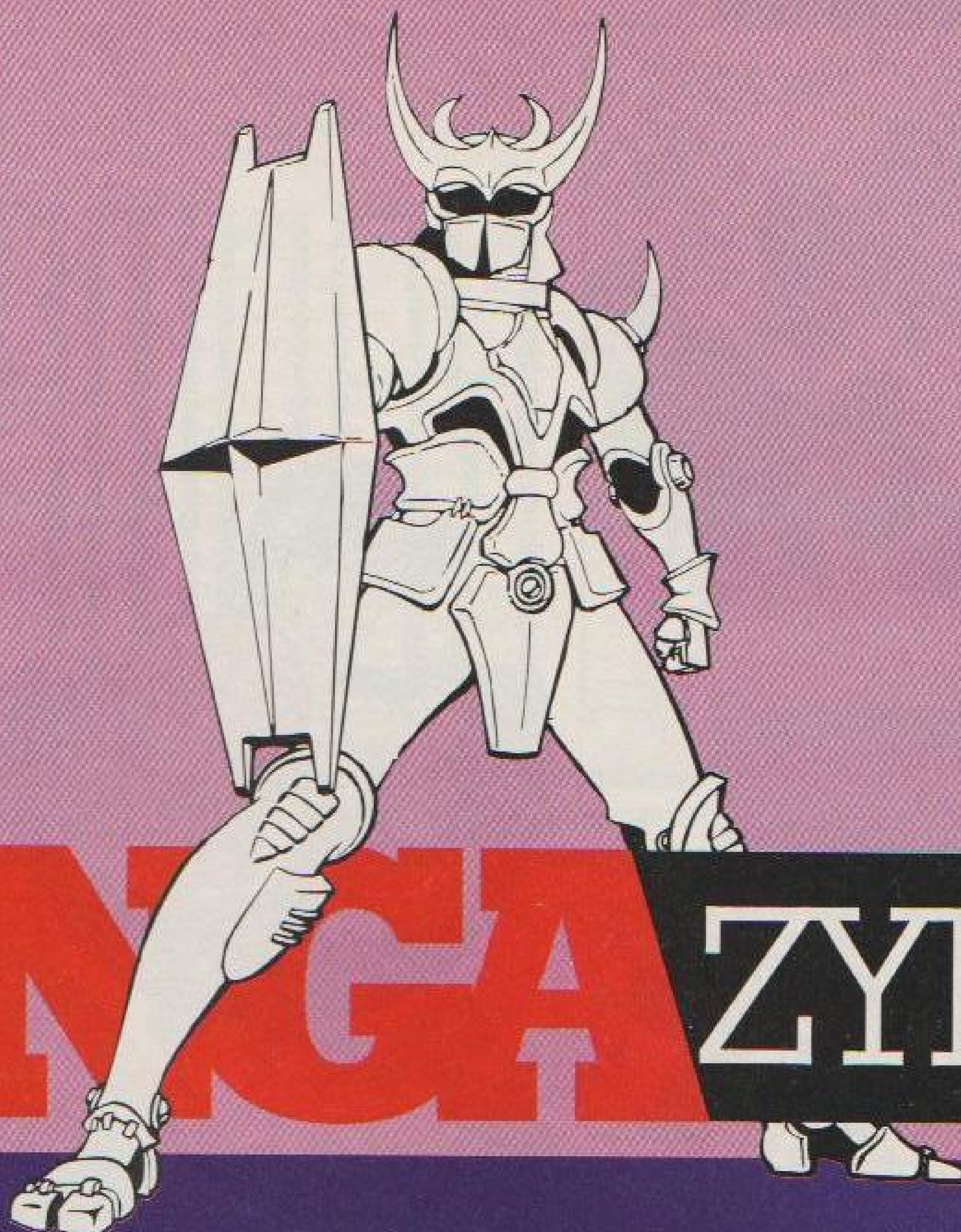
W DRUGIM KONKURSIE MANGAZYNU NAGRODY WYLOSOWALI:

Janusz Wyrozębski (Łódź)

Edyta Kopczyńska (Białystok)

Marta Jasińska (Świecie nW)

Egzemplarze mangi wysłaliśmy pocztą.







Ranma 1/2

Z Ranmą 1/2 spotkała się już większość fanów mangi. Jeżeli nie czytaliście komiksu bądź nie oglądaliście anime, to i tak musieliście słyszeć o niej w którymś z magazynów - z uwagi na swą wysoką jakość przytaczana jest bardzo często. Historia opowiada o niekończących się perypetiach pewnego chłopaka, jego narzeczonej i kilku innych postaci. Ów chłopak, Ranma, po polaniu zimną wodą przemienia się w dziewczynę, jego ojciec w wyniku tej samej operacji staje się pandą, a Ryoga, młodzieniec zabiegający o względy narzeczonej Ranmy zostaje świnią, a właściwie małą świnką (chociaż w postaci ludzkiej jest umięśnionym i wysportowanym karateką). Ojciec Ranmy pewnego dnia postanowił ożenić syna z najmłodszą córką swojego przyjaciela, tak więc, jak nietrudno się domyślić, wyżej wspomniana osobliwość chłopaka spowodowała w takiej okoliczności niemałe zamieszanie. Teraz wszyscy mieszkają pod jednym dachem, a z biegiem czasu dojdzie do nich jeszcze kilka innych, równie niepowtarzalnych indywiduów.

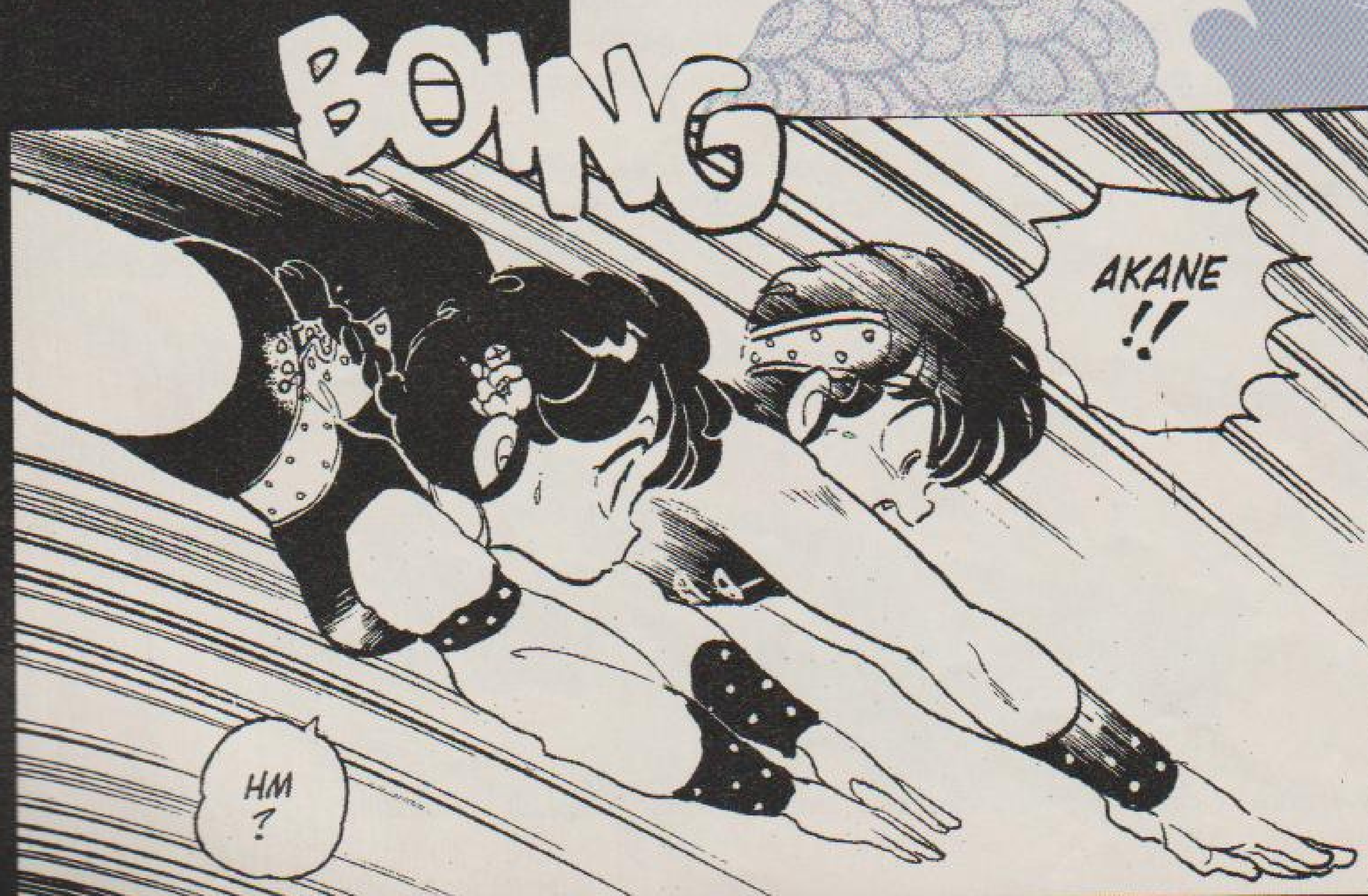
Autorka mangi, Rumiko Takahashi, zaczęła wydawać swój komiks w czasopiśmie Shonen Sunday, gdzie szybko zyskał on sobie wielką popularność. Dziś Rama 1/2 znany jest już chyba na całym świecie; w wersji anglojęzycznej pojawiło się ponad trzydzieści tomów tej opowieści. Dzisiaj zaprezentujemy jednak jedno z jego wydań wcześniejszych - tom trzeci.



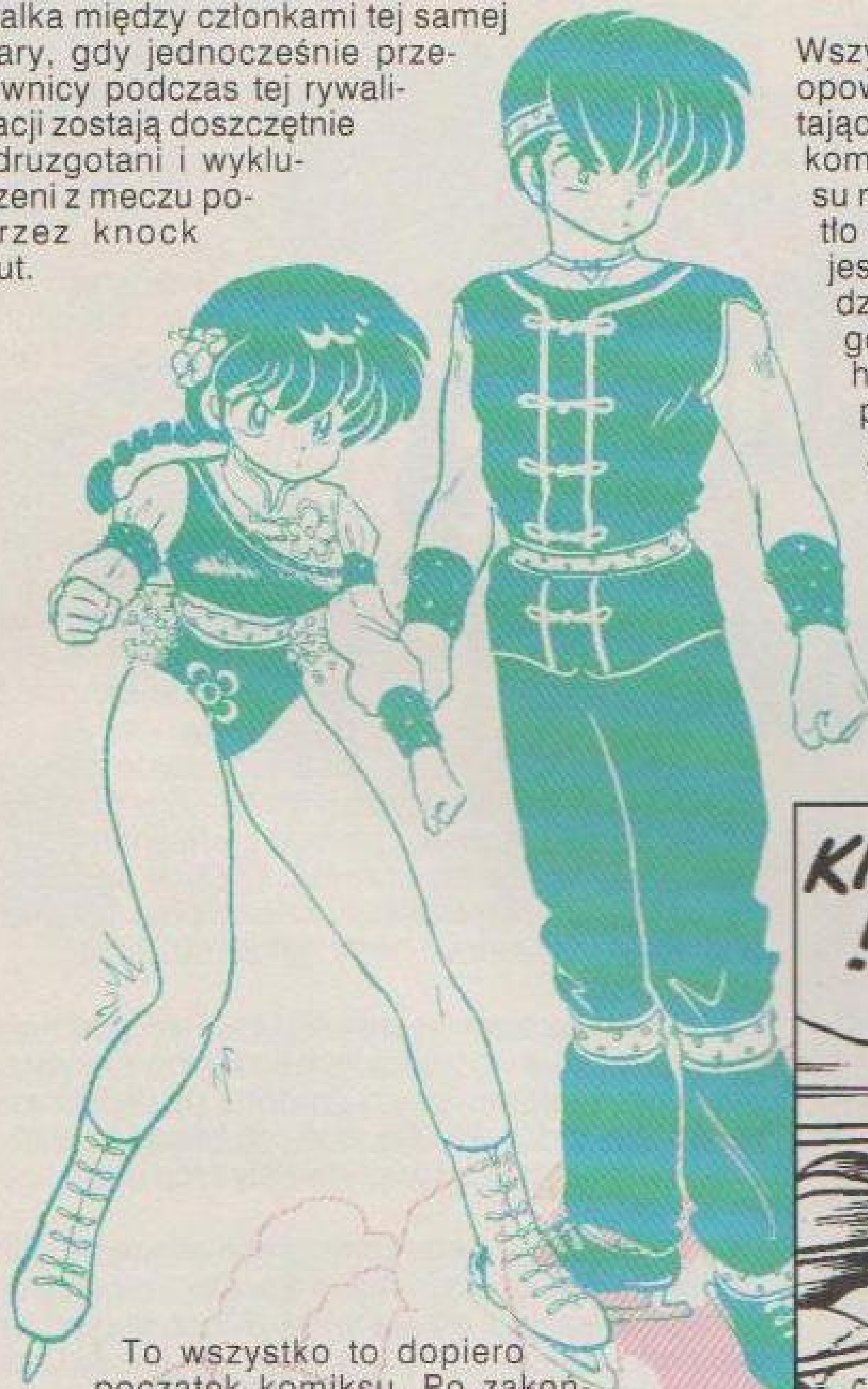


Historię rozpoczyna Turniej Sztuk Walki na Łyżwach. Rozgrywa się on między dwoma damsko-męskimi parami, jedną z nich stanowi Ranma (wersja męska) i jego narzeczona Akane. Ich przeciwnikami są Azusa Shiratori i romantyczny przystojniak, Mikado Sanzein - jest to, jak do tej pory, para niepokonana, słynąca z rozbijania (dosłownie) związku swych rywali. Przez pewien czas trwania pojedynku przystojniak pojawiający się od czasu do czasu z różą w dłoni dąży do romantycznego zbliżenia się do Akane. Na to Ranma nie może pozwolić, zatem walka staje się jeszcze bardziej zaciekła. Wszystkiemu przygląda się dołączony do nagrody Ryoga w postaci P-Chana, małej świnki, tocząc pianę z ust na widok Ranmy u boku dziewczyny jego marzeń. Po chwili jednak, gdy Ranma zdaje sobie sprawę, że właśnie na skutek pewnego wysoce skomplikowanego ciosu karate połamane mu zostało większość kości, gaśnie światło. Widać jedynie chluśnięcie zimnej wody i po chwili Ryoga (w ludzkiej postaci) stoi już na lodowisku w pozie bojowej wraz ze swoją partnerką w mokrym kimonie. Oczywiście zamiast wystąpić razem z Akane będzie musiał walczyć u boku Ranmy (wersja żeńska). Niezupełnie o to mu chodziło, ale postara się go jakoś pozbyć. Kolejnym problemem staje się jednak Mikado, który nie poprzestając na uciążliwości fizycznej i na zalecaniu się do Akane, zaczął podrywać teraz samego Ranmę. Natomiast jego partnerka, Azusa, żywo zainteresowała się Ryogą dostrzegając w nim podobieństwo do upragnionej nagrody w konkursie - świnki. Wszystkie te personalne relacje nie przeszkadzają jednak żadnej z par w bezlitosnym okładaniu się po twarzach ostrzami łyżew, co więcej - stosują coraz to okrutniejsze i bardziej bezlitosne chwyty. Wyraźnie słabiej technicznie wypada tu połamany Ranma i nie umiejący jeździć na łyżwach Ryoga. Podczas jednej z desperackich szamotanin dochodzi do kolejnego wypadku: wściekły Ryoga rozbija niechcący taflę lodowiska, która po chwili zmienia się w dryfującą po lodowatej wodzie krę (lodowisko powstało na zamrożonym basenie). O ile taka sytuacja nie stanowi wielkiego zagrożenia dla Ranmy, gdyż już jest ona dziewczyną, o tyle dla Ryogi jeden fałszywy krok oznacza skąpanie się w zimnej wodzie, co pociągnie za sobą upokarzającą transformację w świnię przed oczami swej ukochanej Akane. Żeby do tego nie dopuścić, posta-





nawia trzymać się twardo, jednocześnie burząc nieco obraz Ranmy w oczach jego narzeczonej. Wyzywa go na pojedynek, przegra ten, kto pierwszy wpadnie do wody. W ten sposób przed widownią zgromadzoną w hali zaczyna rozgrywać się zgoła nieoczekiwana walka między członkami tej samej pary, gdy jednocześnie przeciwnicy podczas tej rywalizacji zostają doszczętnie zdruzgotani i wykluczeni z meczu poprzez knock out.



To wszystko to dopiero początek komiksu. Po zakończonym turnieju, gdy wydaje się, że akcja powinna nieco zwolnić, przez ścianę wpada Shampoo - chińska amazonka, z zamiarem zabicia Ranmy (wersji żeńskiej). Nowe kłopoty nie kończą się jednak na próbie uratowania przez chłopaka (dziewczyny) własnej skóry, Akane staje się zazdrosna o Shampoo - pomimo, że jest jego śmiertelnym wrogiem, nie brakuje jej wdzięku i urody, a gdy wreszcie następuje moment pocałunku, klimat się jeszcze bardziej zaostrza. Ale skąd wzięła się ta Shampoo i dlaczego chce zabić Ranmę? Otóż okazuje się, że jeszcze przed przybyciem do swej narzeczonej Ranma wraz ze swym ojcem tułał się po Chinach. Trafili tam pewnego razu do wioski amazonek, gdzie żyły tylko kobiety. O wyższości jednego członka społeczności nad drugim decydowały organizowane przez nie turnieje. Ranma (wersja żeńska) z ojcem (wersja zwierzęca) zawitali do wioski właśnie podczas takiego turnieju. Nękani głodem i skrajnie wyczerpani nieopatrznie zjedli główną nagrodę (stół obfitości pełen jedzenia), którą miała otrzymać zwyciężczyni walki. Zajęci smakowaniem chińskich potraw zauważyli wreszcie, że turniej dobiegł końca, wygrała go właśnie Shampoo, która nie ukrywając żalu, a nawet wściekłości uświadomiła przybyszom, że zjedli należącą się jej nagrodę. Ranma jednak wpadł na pomysł, że jeżeli zacznie z nią walczyć i wygra to i tak, na zasadach turnieju, nagroda będzie należała do niego. Walka nie trwała długo - Shampoo przegrała. Przyjęła to bez większych emocji, a nawet więcej - pocałowała Ranmę. Lecz



kiedy wszystko idzie tak dobrze, kłopotów należy spodziewać się w każdej chwili. Okazało się, że Ranma otrzymał Pocałunek Śmierci, który jest niczym innym jak obietnicą pozbawienia całowanej osoby życia. I to taką obietnicą, którą trzeba dotrzymać za wszelką cenę.

Wszystkie te wydarzenia i jeszcze wiele innych opowiadane są w tempie nie pozwalającym czytającemu odetchnąć - akcja toczy się od jednej komicznej sceny do następnej. Nie ma tutaj czasu na nudę, nie ma długich dialogów budujących tło dla rozgrywającej się historii, tworzone ono jest przez samą historię. Cały komiks czyta się dzięki temu bardzo szybko - nie oszczędzając go, starcza na jeden wieczór. Wykorzystano tu humor slapstickowy, czyli sytuacyjny - jest to po prostu parada zabawnych scen, w której jedna goni drugą. Konstrukcja tego typu opowieści opiera się na stworzeniu interesujących postaci i "wklejeniu" ich w śmieszne okoliczności. Rumiko Tkahashi udało się to bardzo dobrze, do bohaterów czuje się sympatię od samego początku, a sceny z ich udziałem stanowią klasę same dla siebie. Ręczę, że Ranma 1/2 rozbawi każdego, nie ma w tym komiksie niczego, co mogłoby



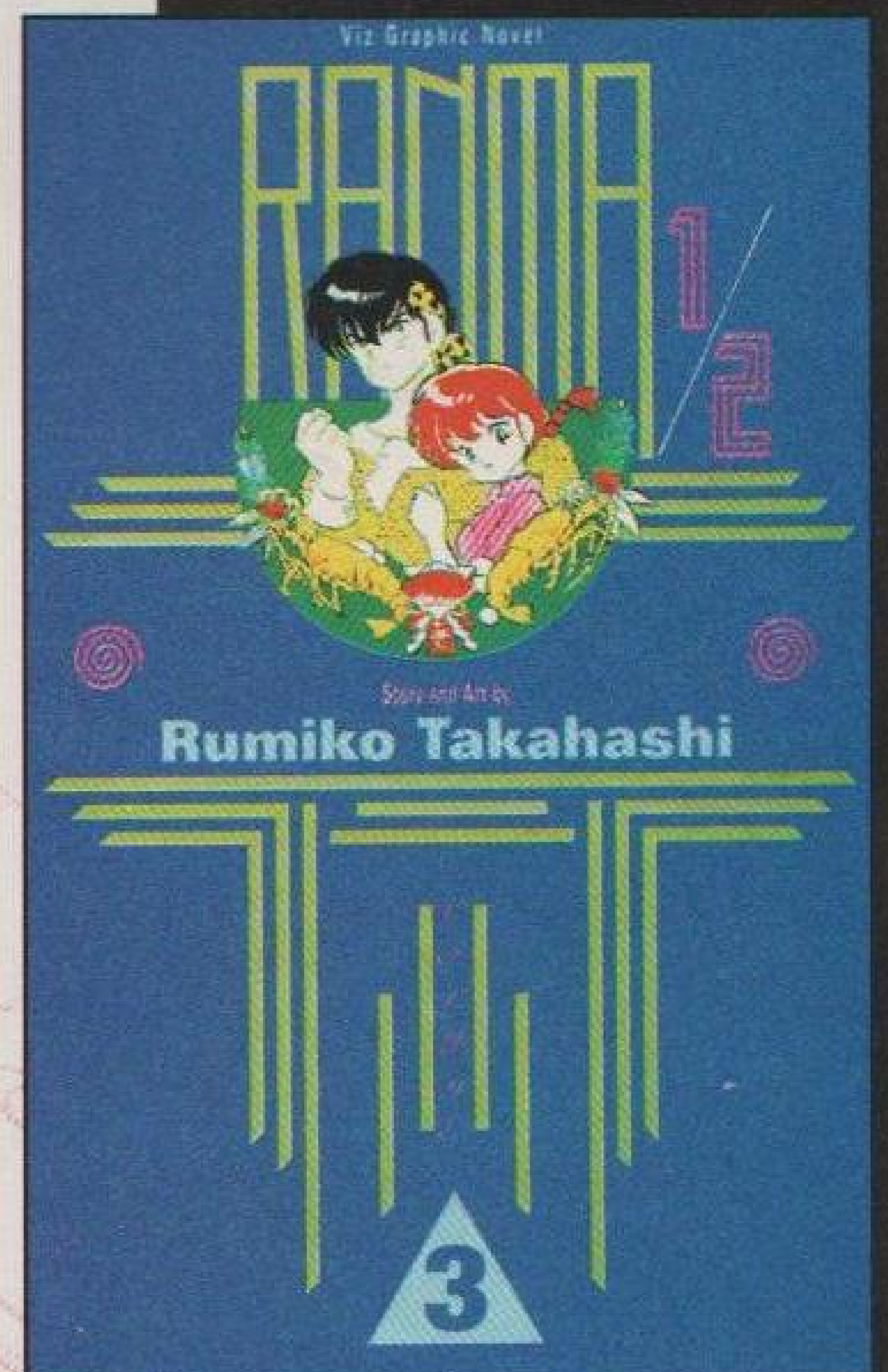


decydować, że kierowany jest on do jakiejś szczególnej grupy odbiorców - co nie oznacza, że jest konwencjonalny: mnóstwo w nim wyszukanych pomysłów charakterystycznych dla autorki (na przykład scena, w której Azusa nadaje imię kocykowi! - Martina). Uśmieją się przy nim zarówno dorośli, jak i młodzież.

Do oprawy graficznej komiksu nie można się przyczepić. Rysunki, mimo że są ładne, grają tu najmniej ważną rolę. Można by oczywiście co nieco ten komiks skrytykować, ale po prostu nie wypada. Technika Takahashi nie rzuca na kolana, ale co ważniejsze - nie przeszkadza w odbiorze, jest sympatyczna i przyjemna. Na dodatek w niektórych sytuacjach wykorzystane są tak farsowe elementy jak tryskające rajskimi kwiatami i tęczami tła rozciągającego się za rozradowanymi postaciami prezentującymi swe chwalebne kwestie. Czystej parodii też jest tu dość dużo, na przykład gdy podczas turnieju łyżwiarskiego na lodowisku pojawia się Ryoga z Ranmą, wśród kibiców rozpętuje się spore zamieszanie, po chwili jednak okazuje się, że zastrzeżenia nie dotyczyły nieprzepisowej zmiany w składzie par; chodziło o to, że strój Ranmy (wersji żeńskiej) po prostu nie był sexy.

Podczas czytania Ranmy 1/2 zabawa jest wyśmienita, komiks stanowi wielkie dzieło w swojej klasie. Nie znać go to wstyd. Jeśli mówi się o humorze w mandze, nie sposób pominąć czegoś tak znaczącego jak ta opowieść. Jest w niej karate i inne sztuki walki, jest też romans, skrywana, młodzieńcza miłość, trafna parodia wielu ludzkich charakterów i cała masa kłopotów spadająca na głowę głównych bohaterów, która sprawia, że czytający znacząco się podbudowuje i zda sobie sprawę, że z nim nie jest jeszcze tak źle. Polecam wszystkim - młodym i starym. Ranma 1/2 gwarantuje japoński humor sytuacyjny w najlepszym wydaniu. Radość, szczęście i śmiech - takie były moje wrażenia. Pozdrowienia i do widzenia.

Profuzjusz



Tytuł: Ranma 1/2 - tom 3
Autor: Rumiko Takahashi
Wydawca: Viz Comunications Inc.
Wersja: anglojęzyczna
Ilość stron: 204



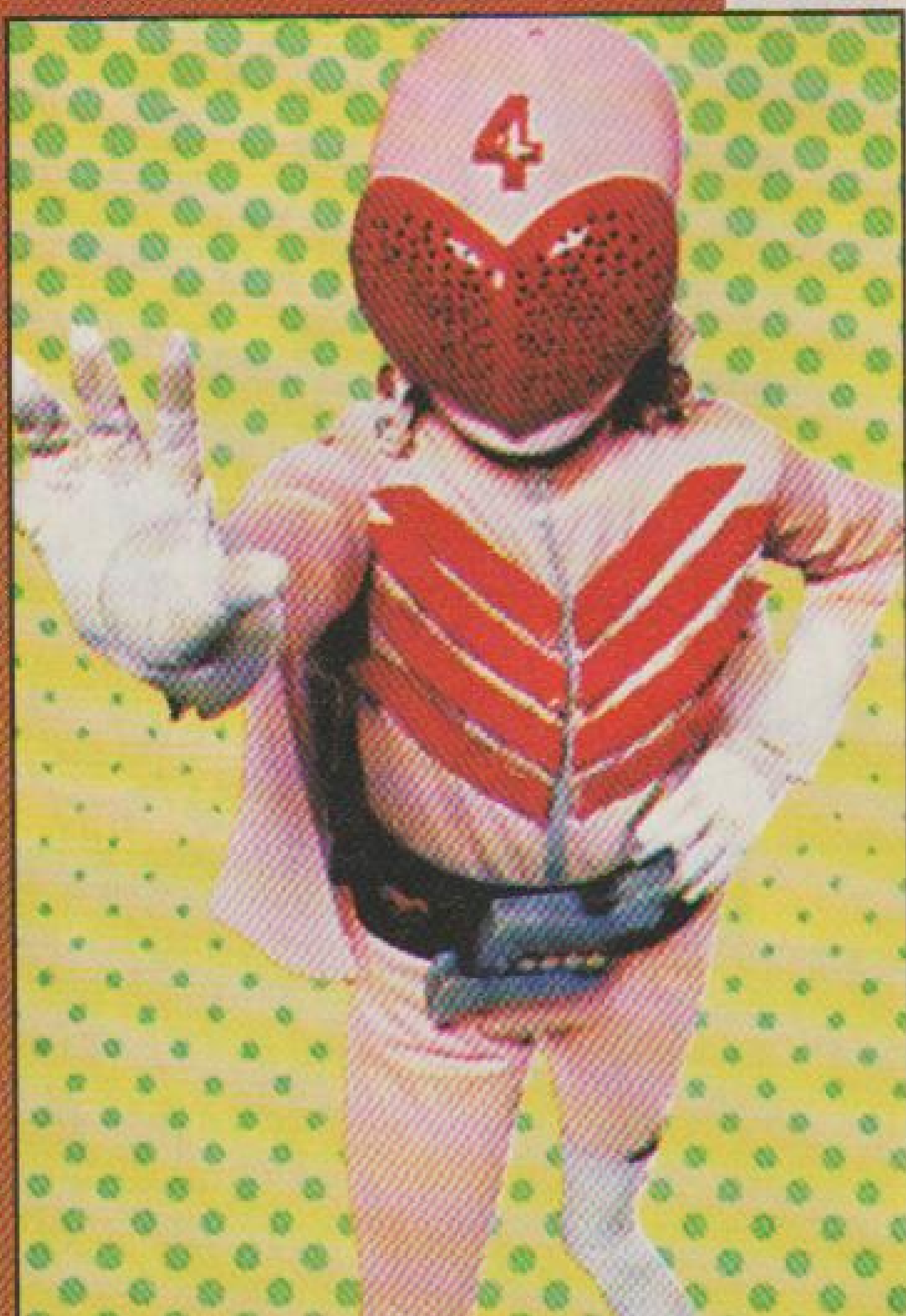
Pierwszy skład Power Rangers



Jak to się zaczęło?

SENTAI - to słowo, które na małych Japończyków działa silniej niż "manga" i "anime". Sentai ("grupa specjalna") to określenie telewizyjnego serialu science fiction (no, może nie za bardzo science), w którym źli przybysze z kosmosu trafiają na opór dzielnych Ziemian (obdarzonych, rzecz jasna, super-mocą). Każdy odcinek kończy walka ogromnych robotów/potworów/transformerów/dinozaurów (niepotrzebne skreślić).

Prawdziwa popularność sentai zaczęła się w połowie lat siedemdziesiątych, głównie za sprawą "Ultramana" i konkurujących z nim "Goranger". Ultraman stał się idolem japońskiej dzieciarni, lecz nie znalazł uznania za granicą. Próby przeniesienia nowej formuły na grunt amerykański kończyły się niepowodzeniem. W 1981 roku wytwórnia Toei podjęła szeroko zakrojoną akcję reklamową promującą serial "Taiyo Sentai SunVulcan". Amerykańskie stacje telewizyjne odrzuciły ofertę, lecz kupiły w zamian kilka filmów animowanych, które potem, przemontowane, pod zmienionymi tytułami i z całkiem nową ścieżką dźwiękową jako produkt "made in USA" wędrowały po całym świecie.



Rok 1973: Różowa wojowniczka Mimiranger z zespołu Goranger



Oryginalni Power Rangers czyli japońska grupa Kyoryu sentai Zyuranger

W 1987 roku Haim Saban, szef wytwórni Saban Entertainment, zjechał do Japonii na rozmowy z kierownictwem Toei. Chciał wyprodukować amerykańską wersję sentai "Chojinki Metalrider", uzupełnioną o sekwencje z amerykańskimi aktorami. Uważał bowiem (chyba słusznie), że zróżnicowana etnicznie społeczność USA nie zaakceptuje filmu z żółtoskórymi bohaterami.

Negocjacje zakończyły się fiaskiem, lecz uparty Saban nie rezygnował. W 1992 roku ponownie nawiązał kontakt z Susumu Yoshikawą z Toei. Tym razem chodziło mu o serial "Koryu sentai Zyuranger". Do trzech razy sztuka... Realizację amerykańskiej wersji nadzorował triumwirat złożony z Sabana, Yoshikawy oraz wiceprezesa Toei, Yoshinoriego Watanabe. We wrześniu 1993 roku, potężna sieć telewizyjna Fox, grupująca sto trzydzieści pięć stacji lokalnych, nadała pierwszy odcinek "Mighty Morphin Power Rangers". Żadna z osób odpowiedzialnych za produkcję (łącznie z Sabanem) nie przypuszczała, że trzyma w ręku prawdziwą żyłę złota.



Midoranger z grupy Goranger

Z oryginału pozostały jedynie sceny akcji, w których zamaskowani Power Rangers walczą ze złą Ritą i jej kitowcami. Dokrętki zaaranżowano w Kalifornii, stąd też w pierwszych odcinkach nie brak niekonsekwencji, zarówno w kostiumach, jak i w scenografii (wiele walk rozpoczyna się np. na boisku liceum w Angel Grove, a potem - po transformacji bohaterów - w tle widać japońskie sklepy i tokijską wieżę telewizyjną). Strzałem w dziesiątkę okazał się natomiast pomysł z wielonarodową obsadą. Wkrótce po premierze, serial sprzedano do ponad trzydziestu krajów; pięć lat później, dzięki Polsatowi, trafił także do Polski.

Bohaterami pierwszej serii "Power Rangers" jest piątka wybitnie uzdolnionych licealistów, wybranych przez tajemniczego Zordona do walki z zaborczą czarodziejką Ritą, dowodzącą oddziałami Zła z bazy wybudowanej na Księżycu.

Dowódca grupy, siedemnastoletni Jason (Austin St.John), ma czarny pas w karate i niezwykle poważnie traktuje swoją misję. Nieco skryty, do walki wkłada czerwony kostium i - jak każdy Ranger - w razie potrzeby może wezwać na pomoc jednego z ogromnych robotów, zwanych dinozordami.

Skośnooka Trini (Thuy Trang), określana przez Zordona jako dziewczyna "o rękach jak błyskawice i duszy jak uśpiona toń stawu", z trudem wpada w złość, ale raz rozgniewana łomocze wrogów bez najmniejszej litości. Na ogół cicha, zatopiona w lekturze, uwielbia filozofię Wschodu i chyba jako jedyna z Rangerów potrafi dogadać się z Billem.

Czarnoskóry Zack (Walter Jones) jest prawdziwą "duszą towarzystwa". Zawsze wesoły, przyjacielski, uwielbia taniec i muzykę - od Haendla do hip-hopu. Zamiłowanie do tańca pozwoliło mu opracować nową formę walki, którą nazwał "Hip-hop kiddo". Mimo zalet ma ciągłe kłopoty z dziewczętami...



Trini (Żółty Wojownik) "w cywilu"...



...i Złoty, arcyłotr średniego kalibru

Kimberly (Amy Jo Johnson) uprawia gimnastykę artystyczną. Rozwód rodziców sprawił, że czasem popada w melancholię, lecz w walce nie okazuje ani śladu słabości. Często też zastępuje Jasona przy podejmowaniu ważnych decyzji.

Billy (David Yost) to "mózg" zespołu. Inteligentny aż do bólu, posługuje się techniczno-elektroniczno-informatyczną gwarą, co sprawia, że niekiedy bywa nie rozumiany. Członek Klubu Dyskusyjnego, Koła Młodych Naukowców, Klubu Matematycznego, Sekcji Szachowej, Mensy, oraz Stowarzyszenia Lingwistycznego im. Williama F. Buckleya.

Po kilku odcinkach pierwszej serii pojawił się jeszcze Tommy (Jason David Frank), siedemnastolatek, "zaprogramowany" przez Ritę do zniszczenia tajnej bazy Zordona. Samotnik, indiańskiego pochodzenia, zdołał się uwolnić spod wpływu czarodziejki i jako Zielony Ranger na krótko dołączył do grupy. Rozzłoszczona Rita odebrała mu super-moce, lecz tu znowu wtrącił się Zordon, wziął Tommy'ego pod swoje skrzydła, obdarował białym kostiumem i nowym dinozordem.

Sukces serialu sprawił, że Haim Saban zaczął rozmyślać nad filmem kinowym. Niestety w międzyczasie zaczęły się kłopoty z obsadą. Jako pierwsi odeszli Jason, Zach i Trini. Dla uniknięcia nieporozumień scenarzyści wysłali ich do Szwajcarii, na Kongres Pokoju. W miejsce nieobecnej trójki wszedł Rocky (Steve Cardenas), w towarzystwie Aishy (Karan Ashley) i Adama (Johnny Yong Bosch). Tommy, już jako Biały Ranger, awansował na dowódcę.

Budżet filmu kinowego przekroczył sześć miliardów jenów, z czego większą część pochłonęły efekty specjalne. Rita i jej nowy kompan, Lord Zed, zostali zepchnięci na margines akcji przez jeszcze gorszego Ivana Ooze'a, zaś Rangerzy dostali nową moc i zupełnie nowe kostiumy. Mimo całkiem poprawnej realizacji film nie przyniósł spodziewanych zysków, więc na razie zrezygnowano z sequelu i bohaterowie wrócili do telewizji. Co ciekawsze, wreszcie także trafili do ojczystego kraju, gdyż



Kimberly alias Różowy Wojownik



Kiranger i Midoranger w akcji

premiera serialu w japońskiej telewizji odbyła się dopiero w 1996 roku (!). Wcześniej miłośnicy sentai nawet nie kojarzyli nazwy "Power Rangers".

Telewizja nie zawiodła. Popularność serialu rosła, a wraz z nią wpływy producentów. Saban i Yoshikawa przystąpili do produkcji kolejnych przeróbek. Tak powstały m.in. "Masked Rider", wykorzystujący fragmenty kultowego sentai "Kamen Rider Black", autorstwa samego Shotaro Ishinomori (pierwszy cykl "Kamen Rider" powstał już w 1971 roku), oraz "Big Bad BeetleBorgs", w oryginale reżyserowane przez Hichiego Yamato.

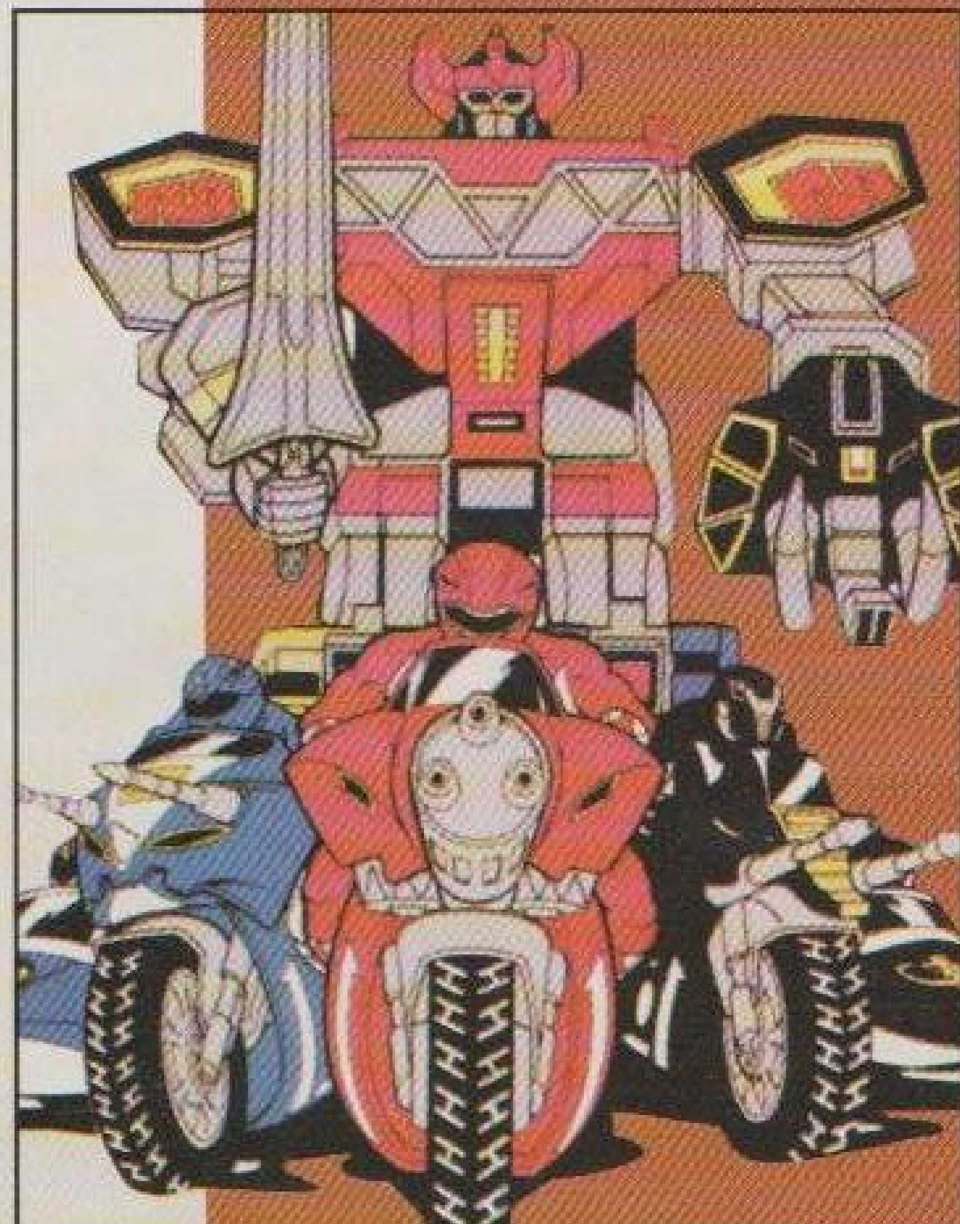
Mimo coraz silniejszej konkurencji, Power Rangers nie zamierzali ustępować pola. W międzyczasie wykorzystali już cały materiał z "Koryu sentai Zyuranger", "Galaxy Ranger" i "Dairanger". Najnowszy serial, "Power Rangers Zeo", został połączony z kolejną zmianą kostiumów, gdyż sekwencje walk pochodzą z "O Rangers". Z dawnej obsady pozostali Billy, Tommy i Adam, już absolwenci szkoły w Angel Grove. Dołączyła do nich nowa para aktorek: Catherine Sutherland i Nakia Burrise. Dorośli także Mięśniak i Czacha, którzy w pierwszej serii pełnili rolę klasowych wesołków. Teraz pracują w policji, ale nie wyzbyli się swych nawyków...

Nawiasem mówiąc, komiksowa wersja serialu, publikowana przez TM-SEMIC, to "Power Rangers Zeo". W Polsacie mamy starą serię (o innych nic nie słychać), w komiksie - najnowszą. To chyba także sprawka Rity.

Witold Nowakowski

Charakterystyka POWER RANGERS
(pierwsza seria, wyświetlana w Polsacie)

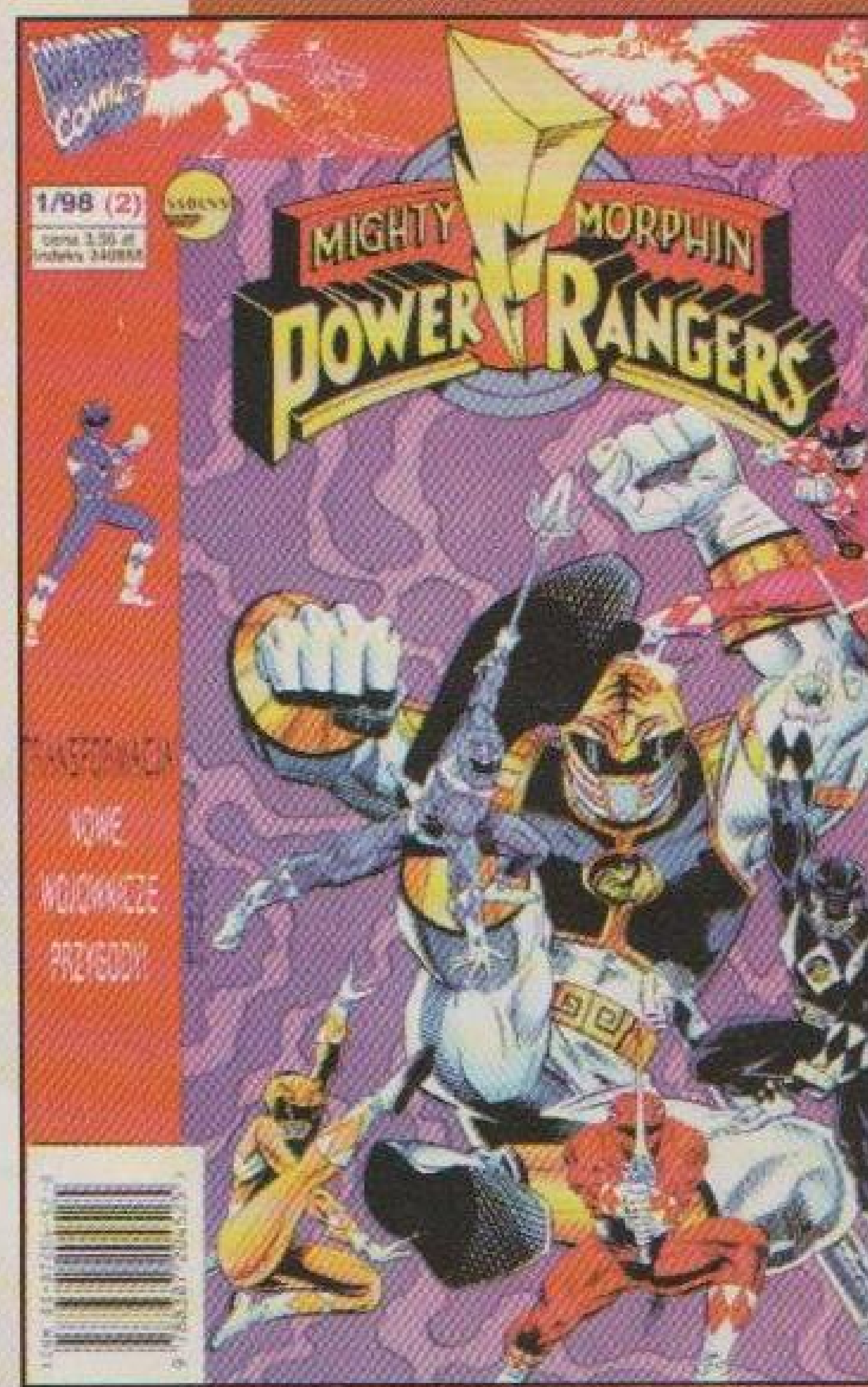
JASON	
kolor:	czerwony
moc:	tyranozaur
broń:	miecz mocy
pojazd:	Tyranozaur Dinozord (Jason jest także głównym pilotem Megazorda, powstającego z połączenia dinozordów)
TRINI	
kolor:	żółty
moc:	tygrys szablozębny
broń:	sztylety mocy
pojazd:	Tygrys Szablozębny Dinozord
ZACK	
kolor:	czarny
moc:	mastodont
broń:	magiczny topór
pojazd:	Mastodont Dinozord
KIMBERLY	
kolor:	różowy
moc:	pterodaktyl
broń:	łuk mocy
pojazd:	Pterodaktyl Dinozord
BILLY	
kolor:	niebieski
moc:	triceratops
broń:	włócznia mocy
pojazd:	Triceratops Dinozord
JASON	
kolor:	zielony
moc:	smok
broń:	sztylet smoka
pojazd:	Smokozord



Power of the Dinozords!



Akaranger w walce z Forkiem (od angielskiego "fork" = "widelec"); Manga "Himitsu sentai Goranger" z 1973 roku



Power Rangers Zeo po polsku



"Krakon `98"

VI Ogólnopolski Zlot Miłośników Fantastyki

W dniach 12-15 lutego w Krakowie odbył się Zlot Miłośników Fantastyki (przypominam, że manga również jest jej częścią, gdyby ktoś nie załapał). Impreza zorganizowana została przez Krakowski Klub "Dżabbersmok" i odbyła się w Szkole Podstawowej nr 10, przy ulicy Biachnickiego 1.



Zaczęło się bardzo klasycznie - ktoś zaczął podburzać naród. Potem poszły w ruch hasła narodowo-wyzwoleńcze i to był początek rewolucji. (Na zdjęciu prelegent - Mr Root).



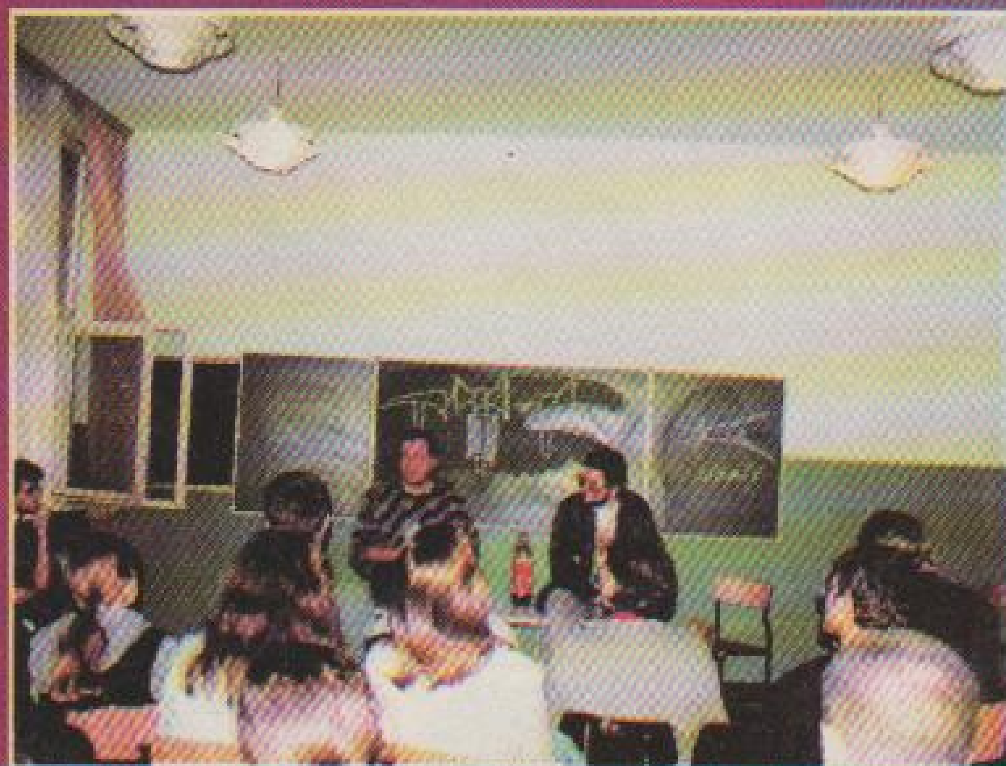
Potem zaczęto wywoływać do tablicy - reakcja była natychmiastowa.

Mimo, że zabawa trwała od czwartku, nasza ekipa pojawiła się na miejscu dopiero w sobotę, ale za to z samego rana. Od razu było widać, że bawiono się hucznie, gdyż już na wstępie podeptaliśmy kilka osób śpiących na podłodze w śpiworach. Co prawda padła propozycja, aby tak dla hecy jeszcze po nich poskakać, lecz niestety ochroniarz Wacuś czuwał i... zgodził się na przymknięcie oka na ten proceder dopiero po czwartym ciosie maczugą. Kwestia nocujących wszędzie fanów wnet stała się jasna, gdy tylko weszliśmy na piętro budynku i natknęliśmy się na listę anime, która wywieszona była na drzwiach sali, gdzie odbywała się projekcja - same hity i to do późnych godzin nocnych, ech! Z kolei wielu fanów RPG zupełnie zatopionych w swoich światach, zapomniało o czymś tak błahym jak sen - w końcu kto by myślał o takich drobnostkach, gdy w rękach losy całego świata! Ha! A może i nawet wszechświata! W każdym razie wszyscy śpiący wyglądali tak niewinnie, że z trudem przyszło mi powstrzymanie Gato przed sabotażem polegającym na uderzeniu w gong i ogłoszeniu naszego przybycia.



Większość przeniosła się do sali gimnastycznej, aby pogimnastykować trochę szare komórki i leniwe smoki. Wszystkie egzekucje natomiast przeniesiono na godziny nocne.

Życie dopiero się budziło, więc postanowiliśmy pokręcić się po okolicy i uświadomić kilku osobom naszą obecność (efekt jednego z takich spotkań, między innymi z rodzimą mangą, znajdziecie również w tym numerze - na kolejnych stronach). Pierwszą z nich była pewna grupa szaleńców (otaku broni?) bawiąca się w strzelanego przy użyciu pistoletów do złudzenia przypominających te prawdziwe, tyle, że załadowanych plastikowymi kulkami. Kule śmigały nam nad głowami, padał deszcz, do naszych uszu dolatywały krzyki niewinnych ofiar, z nieba spadały bomby (nie, no teraz to już przesadziłem), w każdym razie wycofaliśmy się z pola bitwy pod osłoną ognia naszych kamratów, a imiona nasze zostały zapisane dla potomnych na liście bohaterów (Gato zwichnął nogę podczas ucieczki i powiedział, że został napadnięty przez wrogie oddziały, gdy ratował z płomieni ranną staruszkę - stąd ten awans). Ale wracając do sedna - po kupieniu amunicji i załadowaniu broni (czytaj: kupieniu filmu i umieszczeniu go w aparacie) zarządziliśmy odwrót i ponownie przedzierając się przez ostrzał, wkroczyliśmy do bazy. Pierwszym naszym celem była sala gimnastyczna, na której zbiorowo oddawano się "RPGowaniu", czyli innymi słowy - wokół latały piękne księżniczki i porywały złych i obrzydliwych rycerzy, którzy potem ratowani byli przez wędrownych grajków ze szpon lubieżnych niewiast, gotowych na wszystko w zamian za królestwo i pół księżniczki... czy coś w tym stylu. W każdym razie było ciekawie, przynajmniej zagadnięci fascynaci RPG tak twierdzili, w końcu aby przenieść się do krainy marzeń, nie trzeba skomplikowanych urządzeń elektronicznych i kosztownych dekoracji - wystarczy bogata wyobraźnia - zwłaszcza, że w tym wypadku wystarczyć musiała, gdyż zdaje się, że organizatorzy oraz firma "Optimus" czegoś nie dogadali i z sali komputerowej oraz turnieju Quake`a ostało się jeno wspomnienie. Miłośnicy RPG i systemów karcianych zdominowali spotkanie - można ich było spotkać absolutnie wszędzie, nie wszyscy jednak zmieścili się w sali gimnastycznej. Cały budynek szkolny był okupowany - schody, klasy, korytarz, szatnia, a nawet jadalnia i okolice toalety... klimacik się czuło.



Zanim jednak do nich doszło, debatowano jakich rodzai ostrzy użyć: miecza czy topora? Ustalono w końcu, że winnych podrzuci się smokom na pożarcie, a wszystkie białogłowy przejdą próbę wody.



Co prawda, trzeba było zrobić to w tajemnicy przed królem, ukryć zwłoki, znaleźć przekupnych sędziów i w ogóle zatuszować jakoś sprawę przed ziomkami i historią...


...Wszyscy słuchali w osłupieniu historycznych słów...


...A tymczasem pierwsi ochotnicy na posadę królewskich błaznów już przybywali...


...Nieoficjalnie mówiło się w kuluarach, że ulubieńcem jury jest faworyt królowej - Różowooki Taxido z Bąblem w Nosie i jego niesamowity kompan - Czteronogi Albinos Hasan.

Całkowicie inaczej zachowywali się miłośnicy mangi i anime, którzy najczęściej tłoczyli się w klasach, gdzie zainstalowano sprzęt video. W międzyczasie jednak odwiedzano stoiska z artykułami mangowymi, swoje stoisko między innymi miał: Mangazyn, Prószyński i S-ka, można było kupić akcesoria RPG, karty do różnych systemów karcianych, oryginalne mangi, anime, komiksy amerykańskie oraz (ŁAAA!) różne różności związane z Gwiezdną Sagą! Yo! Gdyby nie perfekcyjny prawy sierpowy Gato, zapewne zmarłbym śmiercią głodową, wydając całą posiadaną gotówkę i jeszcze więcej na "gwiezdne gadżety". Ale się opanowałem. Chwilowo.

Nie zabrakło również przedstawicieli "Nowej Fantastyki" (serdeczne pozdrowienia!), a zatem fani szeroko pojętej fantastyki również mieli swoje święto, gdyż trwające wiele godzin spotkanie z redaktorami pisma cieszyło się sporym zainteresowaniem. Mimo, że dyskusja bardzo ciekawie się rozwijała, nie mogliśmy zbyt długo w niej uczestniczyć, gdyż obowiązki wzywały...

Jednocześnie w innych salach odbywały się spotkania dla fanów RPG i mangi. Jednym z nich było spotkanie z Mr Rootem, który między innymi opowiadał wszystkim zebranym swoje wrażenia z pobytu na Shin-Nen-Kai'98. Poza tym przewijało się jeszcze wiele innych tematów związanych z mangą i sytuacją polskich fanów. Zastanawiano się między innymi, co zrobić, aby polskie kanały telewizyjne zaczęły emitować seriale anime, ech, odwieczny problem. Miejmy nadzieję, że kiedyś zostanie zażegnany. Kto wie, może szybciej, niż się tego spodziewacie...

Podsumowując

Wrażenia negatywne? Hmm, może nie tyle negatywne, nazwałbym je raczej lekkim niedosytem, a dlaczego? Powód jest bardzo prosty - polskim konwentom brak jeszcze tego rozmachu i kolorytu, w jaki obfitują podobne tego typu spotkania fanów w innych krajach. Zabrakło tutaj np. klasycznej maskarady - ach, ileż to radości daje przebranie się za swojego ulubionego bohatera, niekoniecznie mangowego (ale bardzo wskazane!), tego się nie da opowiedzieć. Takich imprez się nie zapomina. Co prawda organizatorzy zapowiadali konkurs strojów "horrorystycznych", ale nas na tej imprezie nie było, więc nie będziemy się wypowiadać na ten temat. Jeszcze jeden drobiazg - organizacja, odnieśliśmy wrażenie, że impreza odbywała się na zbyt dużym obszarze (cały budynek szkoły) i organizatorzy mieli lekkie trudności z opanowaniem sytuacji (zbyt wiele się działo jednocześnie w wielu miejscach), ale... ostatecznie nie będziemy narzekali.

Wrażenia pozytywne? Zdecydowanie tak! Po raz enty pozostaje nam podziękować organizatorom za trud jaki sobie zadali, aby doprowadzić do skutku to spotkanie. Takich imprez z całą pewnością brakuje w naszym kraju. Mamy nadzieję, że z czasem każdy polski fan mangi i w ogóle fantastyki, będzie mógł bez problemu przynajmniej raz w roku wybrać się na spotkanie z ludźmi o podobnych zainteresowaniach i poczuć się jak u siebie, no bo w końcu któż inny zrozumie "świra", jak nie ktoś mu podobny? Wielkie podziękowania za wszystko i do zobaczenia na przyszłych spotkaniach!

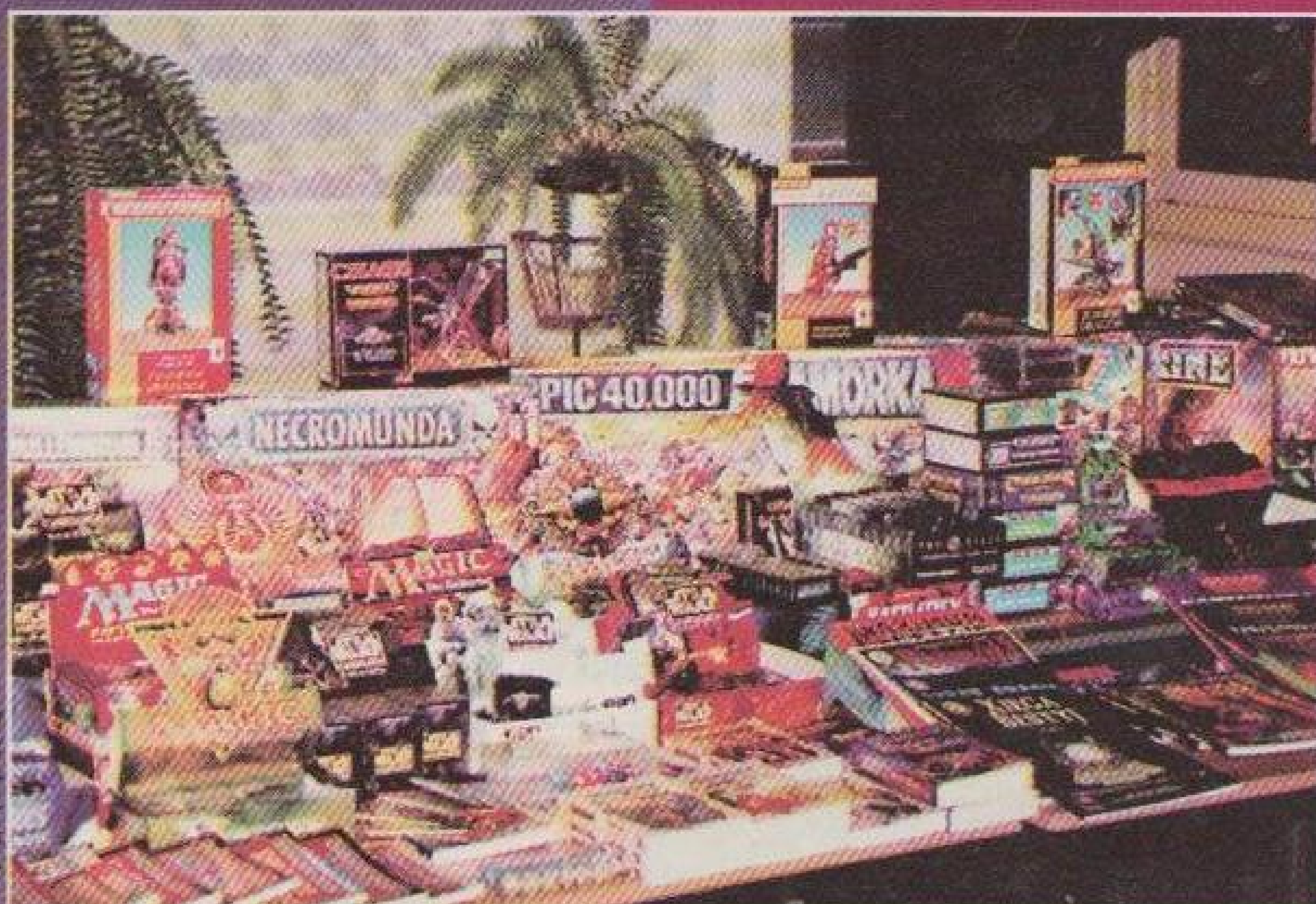
Mr Jedi
Foto: *Mr Jedi*



Gazetki szkolne z kolei pisały o czymś zupełnie innym. Podobno Danuśka ratując Zbyszka przed katem, krzyknęła: Tenchi Muyo! Ten! Nie do kata on należy, lecz do mnie! - po czym zemdlała.



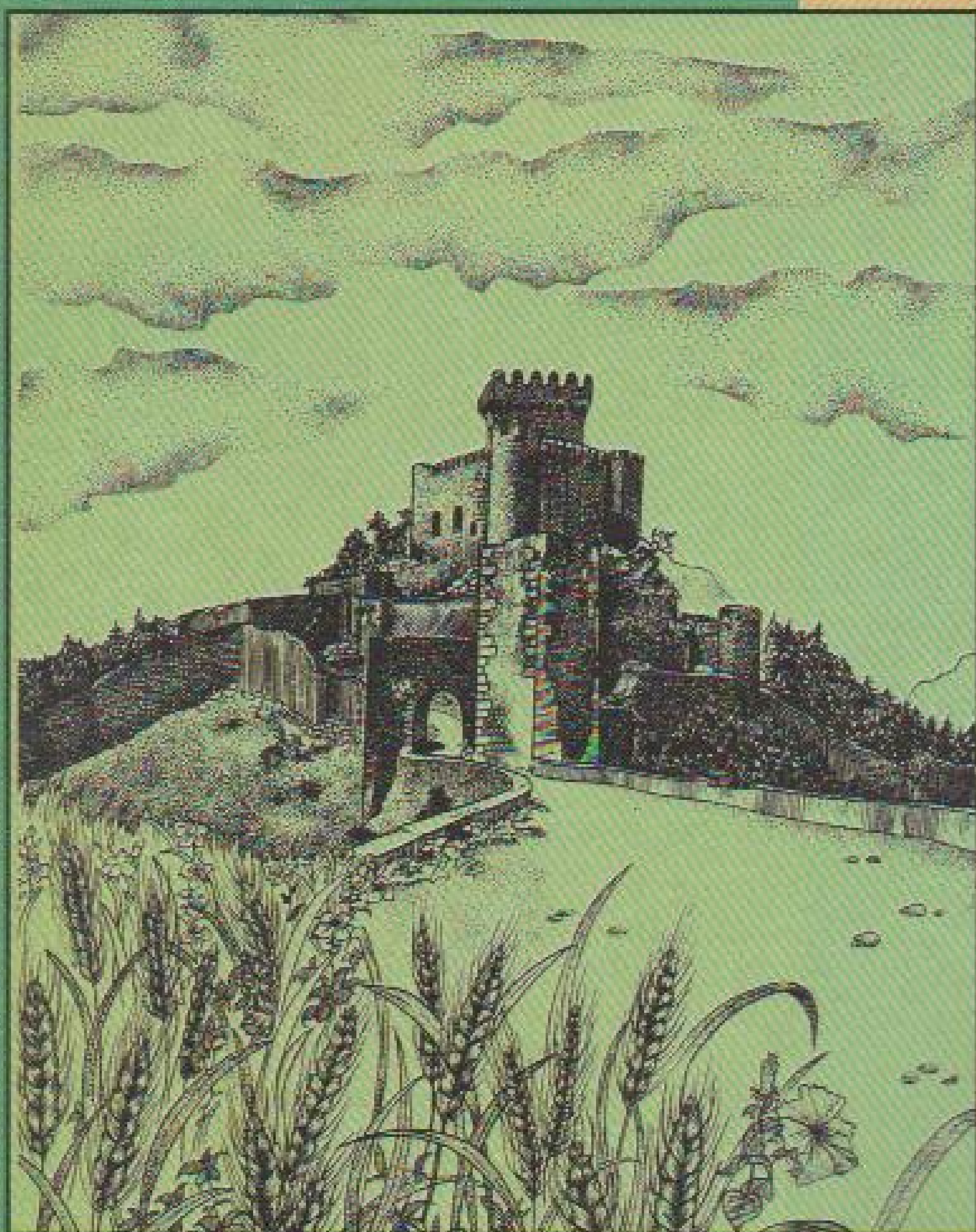
A tak w ogóle mdlało wiele osób, gdy przed ich oczkami stawały takie widoczki - nic tylko wypłukać się do zera i wrócić do domu szczęśliwym, ech!

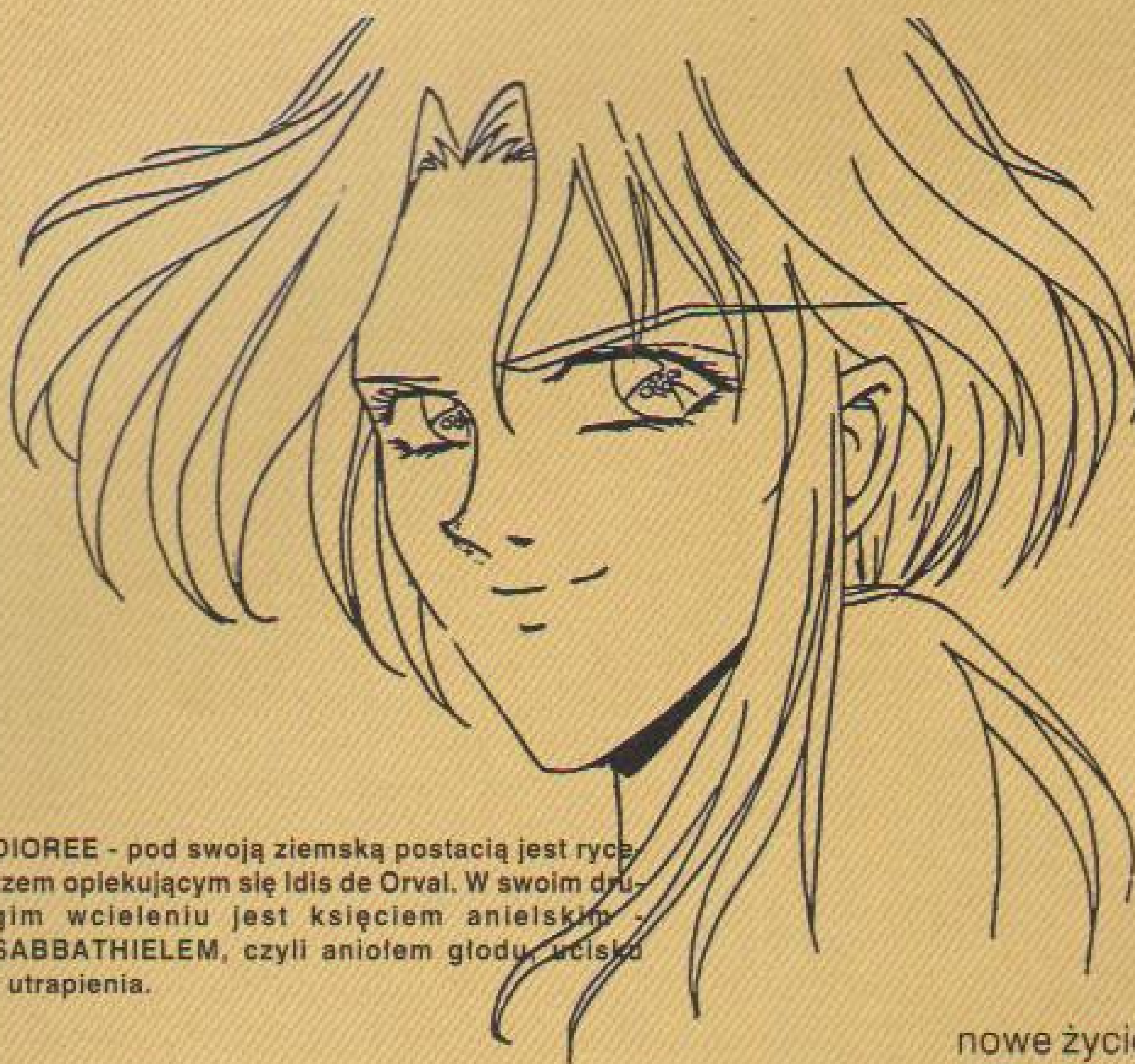


A tutaj coś dla miłośników RPG, jak już wspominałem - smoki w proszku, - królewny w płynie, - połowa królestwa w puszce i - Chomik Alfred w różowych papuciach z pomponikiem.

POLSKA MANGA

Specjalnie dla redakcji „Kawaii" z ŻAN CHIMIAK rozmawiali Mr Jedi i Mr.Gato





DIOREE - pod swoją ziemską postacią jest rycerzem opiekującym się Idis de Orval. W swoim drugim wcieleniu jest księciem anielskim - SABBATHIELEM, czyli aniołem głodu, ucisku i utrapienia.



1. Spotkaliśmy się w bardzo nastrojowej kafejce - wymarzone miejsce do takich rozmów!

Część z Was, która posiada polskie wydanie drugiego tomu „Czarodziejki z Księżyca" (J.P. Fantastica), zapewne natknęła się na stronie 192 na jedną, tajemniczą stronę z komiksu, z jeszcze bardziej enigmatycznym podpisem: „W tym miejscu, z prawdziwą przyjemnością prezentujemy Wam „próbkę" polskiej mangi. Prawda, że jest świetna? (...) Możemy zdradzić tylko tyle, że autorka tej strony bardzo poważnie myśli o opracowaniu całej książki, a my poważnie myślimy o jej wydrukowaniu." Dlatego też, specjalnie dla Was, przeprowadziliśmy krótki rekonesans, którego efektem jest ten oto wywiad, plus wykonane specjalnie dla magazynu „Kawaii" designy postaci z tej nowo powstającej mangi!

Kawaii: *Jak doszło do Twojego spotkania z Panem Shin Yasudą?*

Żan Chimiak: Pamiętam, że miał się ukazać pierwszy tom „Czarodziejki z Księżyca" i wtedy właśnie w Krakowie pojawił się Pan Yasuda. W tym czasie robiłam komiks o nazwie „Millenium" do krakowskiego fanzinu „Yoh Kai", którego redaktorem naczelnym jest Mateusz Tomczyk. Był on zresztą współorganizatorem Krakowskiego Konwentu Komiksu. Wracając do pytania, Pan Shin, kiedy mu pokazałam swoje prace, stwierdził, że nie spodziewał się takiego spotkania. Rozmowa odbyła się w księgarni, gdzie spotkaliśmy się jeszcze z paroma przyjaciółmi. Już później w kawiarni zapytał mnie, jakie jest moje marzenie. Powiedziałam więc, że bardzo chciałabym wydać mangę.

Kawaii: *Czy już wtedy miałaś pomysł na mangę, nad którą obecnie pracujesz?*

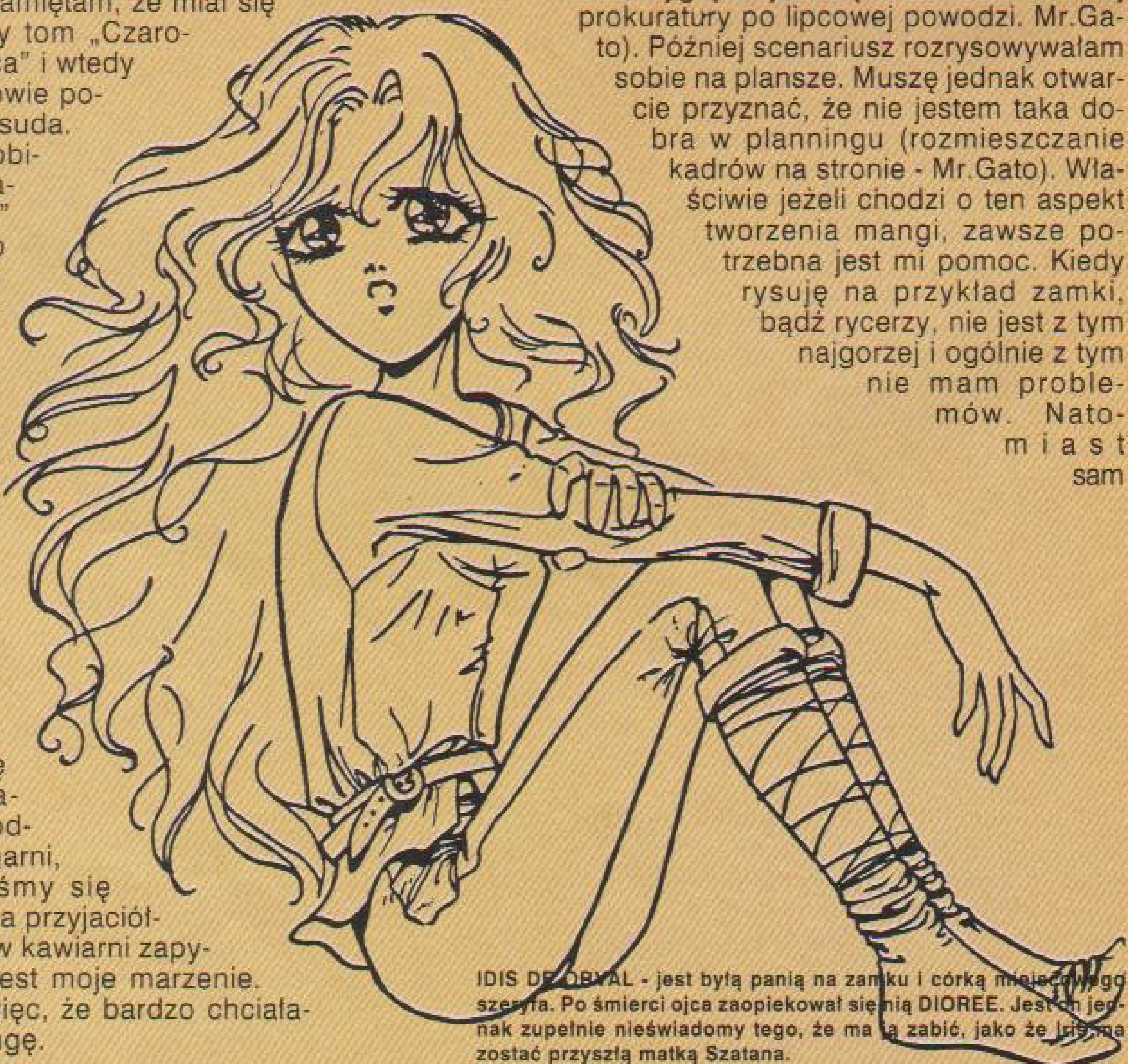
Żan Chimiak: W sumie miałam już wstęp, przy którym pomagał mi mój kolega - Mariusz Tomczyk. Do niego też należy sam pomysł i pomoc przy tworzeniu pierwszych plansz. Wtedy wcale nie myślałam, że będzie to coś poważniejszego. Sądziłam, że ukazywać się to będzie w fanzinie i tak też wyglądał początkowy projekt: dopóki ukazuje się fanzin, ja rysuję kolejne części. Krótko mówiąc: tworzę od numeru, do numeru. Ale wtedy nastąpił przełom. Nie wiem, czy tego doświadcza każdy twórca, ale ja zakochałam się w tym co robię. Zaczęłam nawet oddychać powietrzem, które jest w tej krainie. Robiąc każdą kolejną planszę czułam, że nadaję czemuś nowe życie. Kiedy więc Panu Yasudzie spodobał się mój pomysł, usiadłam ponownie nad scenariuszem. Stworzyłam design wszystkich postaci z mangi, naszkicowałam sobie w wyobraźni scenariusz, co zaowocowało później spisanym scenopisem na około 60 plansz. Jednak Pan Yasuda stwierdził, że w grę wchodzi minimum sto plansz. Musiałam więc przysiąść i jeszcze trochę popracować nad moim projektem.

Kawaii: *Czy nie masz żadnych problemów z kreowaniem historii? Jak wyglądało tworzenie scenariusza w Twoim wypadku?*

Żan Chimiak: Może zabrzmi to zabawnie, ale scenariusz powstawał w wannie, kiedy szłam się kąpać. Dzięki temu moje scenariusze wyglądają bardzo ciekawie, mam nawet jeden przy sobie. (Rzeczywiście. Zeszyt zapisany drobnym maczkiem, wyglądał jak część akt wrocławskiej prokuratury po lipcowej powodzi. Mr.Gato). Później scenariusz rozrysowywałam sobie na plansze. Muszę jednak otwarcie przyznać, że nie jestem taka dobra w planningu (rozmieszczanie kadrów na stronie - Mr.Gato). Właściwie jeżeli chodzi o ten aspekt tworzenia mangi, zawsze potrzebna jest mi pomoc. Kiedy rysuję na przykład zamki, bądź rycerzy, nie jest z tym najgorzej i ogólnie z tym nie mam problemów. Natomiast sam



YANHAR - legenda MEDI AEVI



IDIS DE ORVAL - jest byłą panią na zamku i córką miejscowego szeryfa. Po śmierci ojca zaopiekował się nią DIOREE. Jest on jednak zupełnie nieświadomy tego, że ma ją zabić, jako że Idis ma zostać przyszłą matką Szatana.

planning jest naprawdę straszny. Mam więc świadomość, że wszyscy mogą mnie krytykować. Wiem, że jest tu jeszcze cała masa błędów.

Kawaii: *Jak w takim razie wygląda typowy dzień pracy Żan Chimiak?*

Żan Chimiak: Chyba największym problem, który doskwiera mi najbardziej, jest brak czasu, gdyż jeszcze się uczę. Właściwie to większość moich znajomych nie ma pojęcia, że pracuję nad mangą. Bardzo często zdarza się, że śpię tylko przez parę godzin w dzień, a później siadam i rysuję od godzin wieczornych do ósmej rano. Jem jeden posiłek dziennie, gdyż na więcej po prostu nie mam czasu (skąd my to znamy - dop. Jedi). Na dłuższą metę jest to naprawdę bardzo męczące i wyczerpujące. Im dłużej rysuję, tym bardziej szukam sobie pretekstu, żeby odpocząć. Jednak kiedy już zacznę rysować, wtedy nie mogę się oderwać od pracy. Prawdę mówiąc, to mnie strasznie pochłania. Ale tym sposobem w tej chwili jestem już mniej więcej w połowie. Z planszami jest tak, że kiedy już jedną wykonam, wtedy odstawiam ją na bok. Po jakichś czterech dniach staram się wrócić do niej ponownie. Rezultat jest jednak taki, że przeważnie zastanawiam się sama, co to w ogóle jest? Co to za kicha, kto ją wykonał? - JA?! Takie ponowne wracanie do stworzonych przez siebie plansz jest straszne i szokujące. Wykonanie jednej planszy zabiera mi przeważnie trzy dni.

NAVARRO - Navarro to bardzo tajemnicza postać. Jest mistykiem posiadającym moce uzdrawiania. Towarzyszą mu zawsze dwaj młodzi chłopcy...

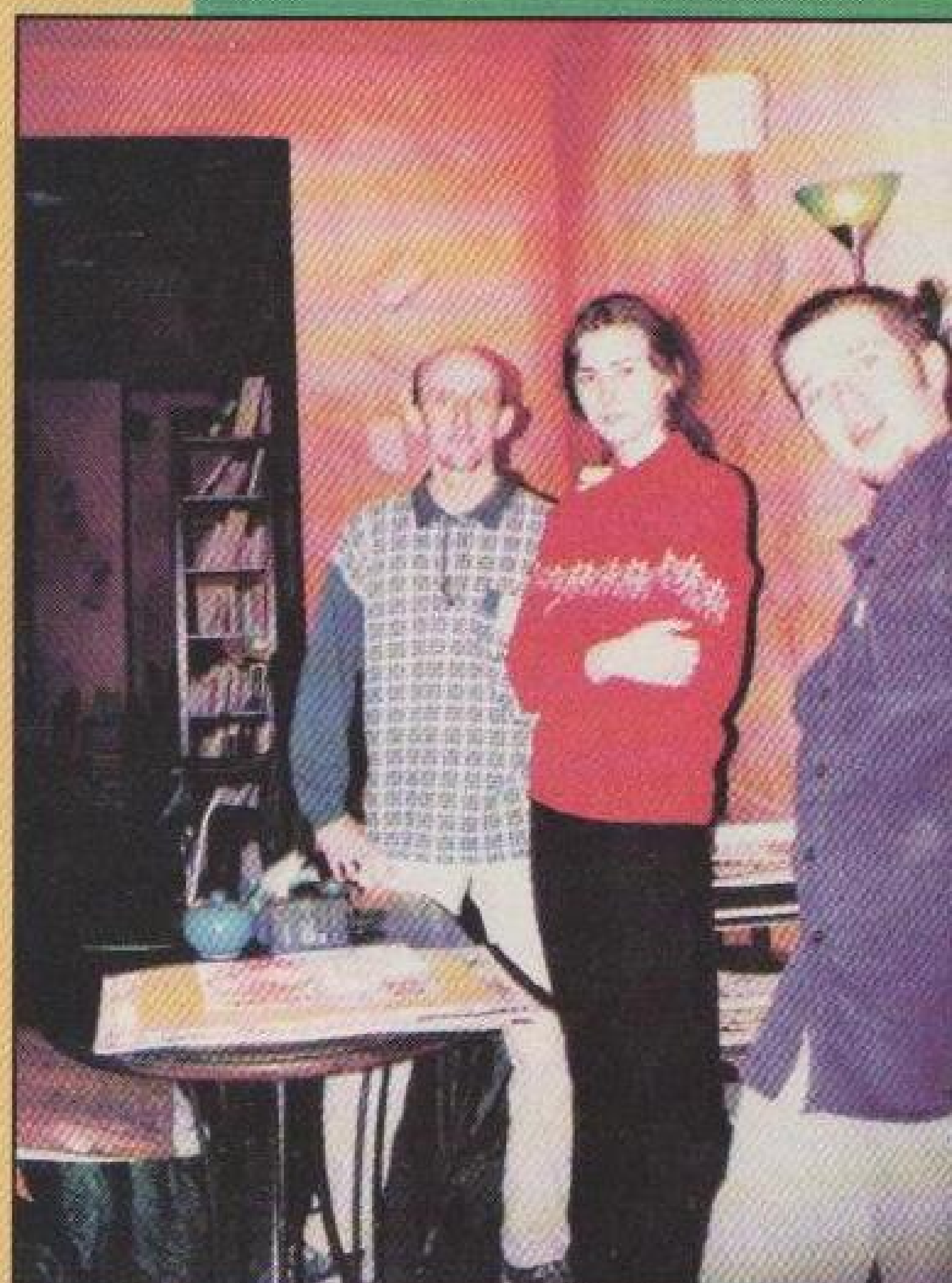
Kawaii: *Jakie warunki stawia wydawca?*

Żan Chimiak: Podstawowym warunkiem, który musiałam zaakceptować zanim jeszcze zaczęłam pracę, było dostosowanie scenariusza opowieści dla czytelników od 15 roku życia. Myślę, że jest to konieczne ze względu na obecność paru kontrowersyjnych postaci i dla uzasadnienia przemocy występującej w mandze. Sposoby uśmiercania przeciwników w średniowieczu były bardzo brutalne i barbarzyńskie, oczywiście z punktu widzenia współczesnego człowieka. Taki więc był pierwszy warunek wydawcy. Rysując mangę spotykam się z wydawcą, który zajmuje się korektą gotowych, dostarczonych przeze mnie plansz. Największą uwagę przykłada się zawsze do wszelkich gestów, które wykonują bohaterowie mangi. Muszę też dodać, że Pan Shin Yasuda jest wielkim zwolennikiem onomatopei w komiksie, czyli wyrazów dźwiękonaśladowczych. To właśnie on nauczył mnie prawidłowego wykorzystania ich w mandze. Jednak sama ich nie wykonuję i zostawiam puste miejsca na planszach, aby je później odpowiednio wkomponować. Będzie to wykonane komputerowo. Oczywiście są to polskie onomatopeje, a nie japońskie (śmiech). Ja tworzę dla Polaków i dlatego moja manga wygląda tak, a nie inaczej, o co zresztą część polskich ortodoksyjnych otaku ma do mnie duże pretensje. Oryginalna manga ma po prostu bardzo luźną kompozycję, postacie często wystają z kadrów, co - muszę przyznać - bardzo mnie drażni. Nie do końca to łapię. I dlatego przystosowuję ten komiks dla polskich czytelników. Nie oznacza to wcale, że uciekam całkowicie od japońskiej kompozycji obrazów. Najbardziej martwi mnie jednak format mangi. Początkowe plansze wykonywałam na dużym formacie - A3. Jednak po zmniejszeniu go do formatu odpowiadającego wyglądowi mangi „Czarodziejka z Księżyca", okazało się, że strata jakości jest zbyt duża. Przepadło około 50 procent szczegółów i w ten to sposób zostałam zmuszona do ponownego przerysowania początkowych plansz. Jestem jednak bardzo wdzięczna Panu Shinowi Yasudzie, że mi zaufał i myśli o mnie poważnie.

Kawaii: *Czy masz jakiegoś „guru komiksu"? Kto jest Twoim ulubionym rysownikiem?*

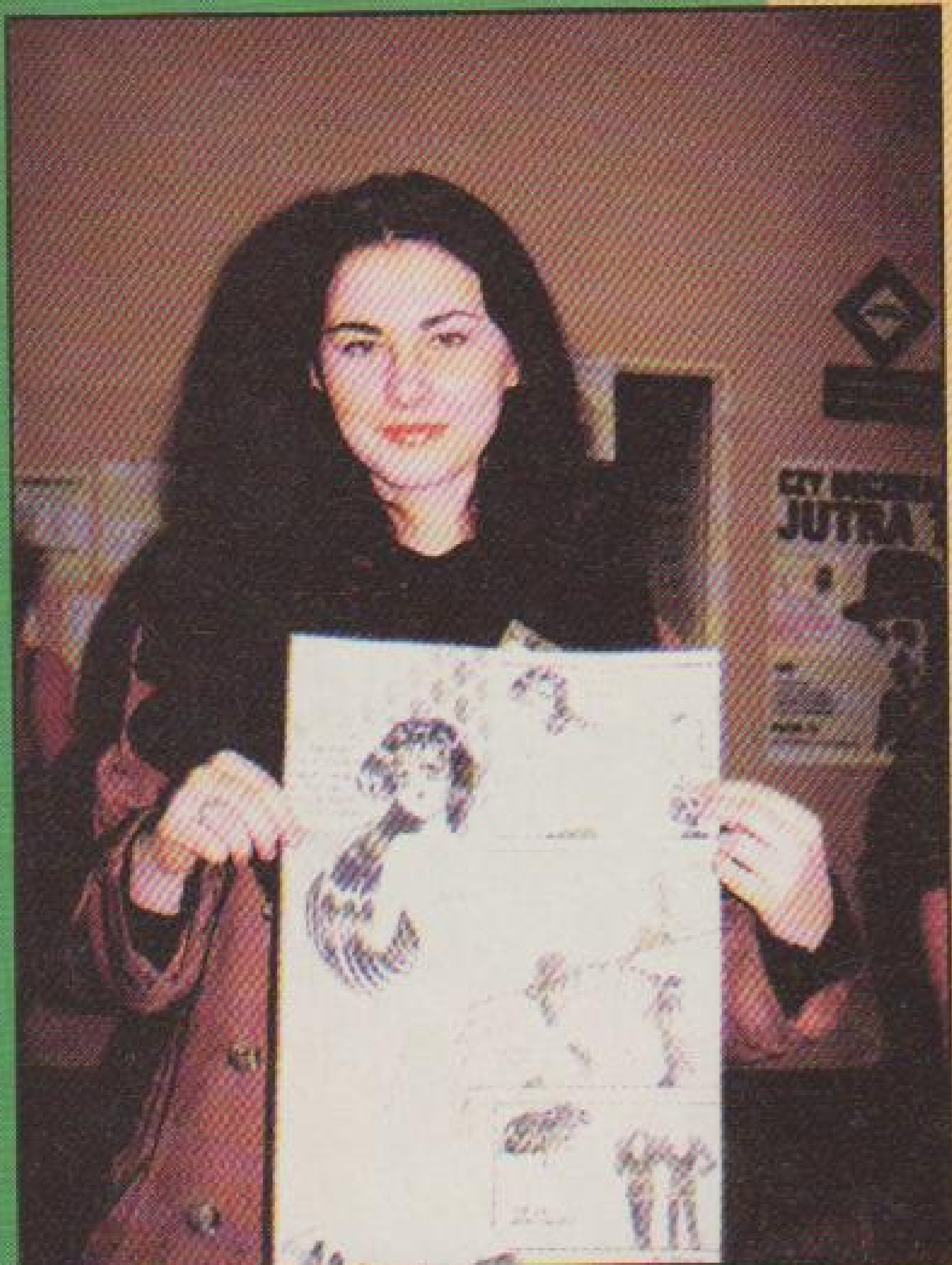


2. Postanowiliśmy uwiecznić tę chwilę dla potomnych...



3. ...I chyba nam się udało, tyle, że Gato potem zemdlał z wrażenia.





4. A tutaj Żan i jedna z plansz jej mangi - tak, tak, aż taka duża! (Plansza oczywiście)

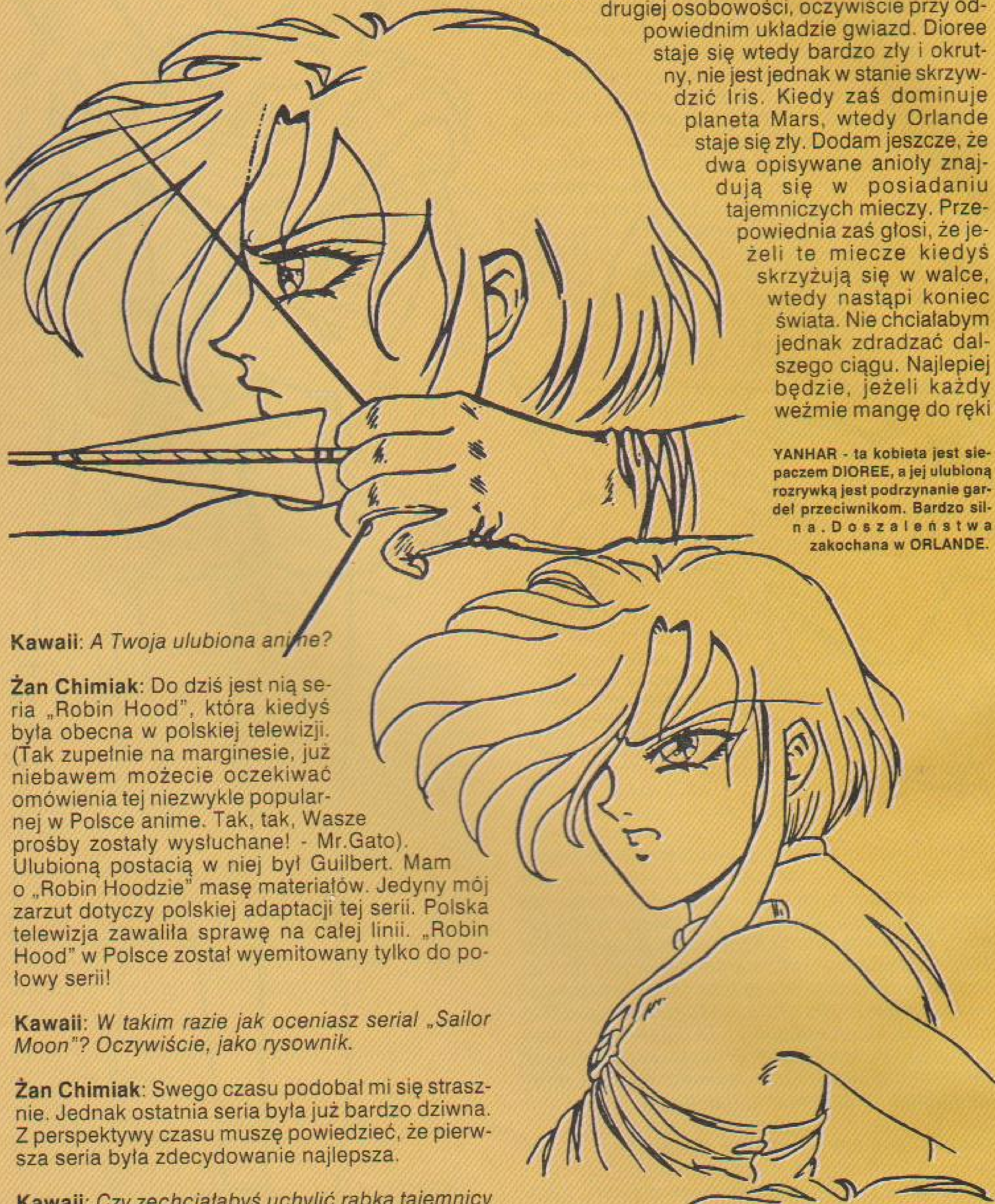


5. A tutaj Zan i Mr.Gato (Gato to ten z bródką i maślanymi oczętami). Ja stojąc na głowie robię zdjęcie.



ORLANDE - legenda MEDI AEVI

Żan Chimiak: Jest nim bezdyskusyjnie Kia Asamiya! Wykonane przez niego mangi są śliczne i są dla mnie natchnieniem. Jestem pewna, że gdyby Kia Asamiya przeszedł na styl „normalny" a nie mangowy, to również byłby świetnym rysownikiem. Jest doskonałym grafikiem, a jego kreska jest po prostu rewelacyjna! Kia Asamiya jest genialny! Nie wiem jak to inaczej określić, brakuje mi słów podziwu dla niego.



YANHAR - ta kobieta jest siepaczem DIOREE, a jej ulubioną rozrywką jest podrzynanie gardeł przeciwnikom. Bardzo silna. Doszaleństwa zakochana w ORLANDE.

Kawaii: *A Twoja ulubiona anime?*

Żan Chimiak: Do dziś jest nią seria „Robin Hood", która kiedyś była obecna w polskiej telewizji. (Tak zupełnie na marginesie, już niebawem możecie oczekiwać omówienia tej niezwykle popularnej w Polsce anime. Tak, tak, Wasze prośby zostały wysłuchane! - Mr.Gato). Ulubioną postacią w niej był Guilbert. Mam o „Robin Hoodzie" masę materiałów. Jedyny mój zarzut dotyczy polskiej adaptacji tej serii. Polska telewizja zawaliła sprawę na całej linii. „Robin Hood" w Polsce został wyemitowany tylko do połowy serii!

Kawaii: *W takim razie jak oceniasz serial „Sailor Moon"? Oczywiście, jako rysownik.*

Żan Chimiak: Swego czasu podobał mi się strasznie. Jednak ostatnia seria była już bardzo dziwna. Z perspektywy czasu muszę powiedzieć, że pierwsza seria była zdecydowanie najlepsza.

Kawaii: *Czy zechciałabyś uchylić rąbka tajemnicy i specjalnie dla Czytelników „Kawaii" zdradzić choć trochę szczegółów tej nowo powstającej mangi?*

Żan Chimiak: Cała akcja rozgrywa się w średniowieczu, a dokładniej w czasach Czerwonego Moru - wielkiej zarazy. Historia właściwie w całości podporządkowana jest wiecznemu „gdybaniu", na przykład: co by było, gdyby w średniowieczu nastąpił koniec świata? Bohaterami mangi jest dwójka młodych ludzi. Zresztą tu wszyscy są młodzi, w mojej mandze nie ma starych ludzi. Główną bohaterką jest Idis de Orval, która po śmierci ojca jest panią na zamku. Pojawia się Dioree, rycerz opiekujący się Idis. Diore i Iris uciekają przed Czerwonym Morem, czyli Czarną Śmiercią. Oczywiście - nigdy lekko - nic nie może być proste: Dioree jest aniołem Sabathielem. Zresztą wszystkie postacie występujące w mojej mandze naprawdę gdzieś już funkcjonują, na przykład w talii kart Tarrota. Całość jest niezwykle mistyczna, tajemnicza. Mamy tu również między innymi wątek miłości. Powracając do Dioree, jest on aniołem Sabathielem, czyli aniołem planetarnym i zarazem nośnikiem głodu, ucisku i utrapienia. Nie jest jednak świadomy swojej drugiej osobowości. Ma on chronić księżniczkę Idis de Orval, ale wszędzie gdzie się pojawi, tam właśnie sieje zarazę i śmierć. Poznajemy też drugiego anioła - Madimiela. W swoim drugim, ziemskim wcieleniu, nazywa się Orlande. Przez niego Bóg zsyła gniew, nienawiść i kłamstwo. Madimiel jest rycerzem Czarnych Dusz. Oba anioły łączy miłość do Iris de Orval. I podobnie jak Dioree, Madimiel również nie jest świadomy swojej drugiej osobowości. Okazuje się również, że mają ważną misję do spełnienia na Ziemi: mają zabić księżniczkę Iris, gdyż w przyszłości zostanie ona matką kogoś, kto odmieni losy ludzkości. Anioły działają pod wpływem pewnych impulsów. Saturn, na przykład, jest planetą Dioree. Powoduje on obudzenie się w nim jego drugiej osobowości, oczywiście przy odpowiednim układzie gwiazd. Dioree staje się wtedy bardzo zły i okrutny, nie jest jednak w stanie skrzywdzić Iris. Kiedy zaś dominuje planeta Mars, wtedy Orlande staje się zły. Dodam jeszcze, że dwa opisywane anioły znajdują się w posiadaniu tajemniczych mieczy. Przepowiednia zaś głosi, że jeżeli te miecze kiedyś skrzyżują się w walce, wtedy nastąpi koniec świata. Nie chciałabym jednak zdradzać dalszego ciągu. Najlepiej będzie, jeżeli każdy weźmie mangę do ręki i sam przeczyta zakończenie. Wszystko może wydać się okropnie skomplikowane i nudne. Ale są to tylko pozory. Dla normalnego czytelnika ta manga będzie zwykłą, normalną przygodówką. Równocześnie, będzie to manga twarda, coś a'la Kia Asamiya. Muszę przyznać, że odbiega ona znacznie od historii, które rysowałam wcześniej. Cóż, mimo najlepszych intencji, nie mam jednak pewności, czy spodoba się ona czytelnikom. Słyszałam takie powiedzenie, że pierwsza manga nigdy nie przynosi popularności.

Kawaii: *Gdybyś miała w paru słowach zareklamować swoją mangę, co byś powiedziała swoim potencjalnym czytelnikom?*

Żan Chimiak: Jest to manga o miłości, która jest zdolna do wszelkich poświęceń, a zarazem pełna niesamowitości rzecz. Jest to manga zarówno dla dziewczyn, jak i chłopaków. Czy jednak osiągnęłam zamierzony efekt, przekonajcie się sami.

Kawaii: *Tworzenie komiksów to bardzo żmudna i ciężka praca, dlatego też w imieniu wszystkich czytelników „Kawaii", życzymy Ci jak najlepszych wyników. Cześć pracy!*

opracował: *Mr.Gato*

Foto: *Mr Jedi i przypadkowi przechodnie.*

Hey, ho! Była już manga po niemiecku, więc teraz skoczymy jeszcze dalej na Zachód od kraju nadwiślańskiego, coś ze 20 godzin busem od Wrocławia. Nadeszło całkiem sporo listów do redakcji, w których domagaliście się praktycznych informacji o sklepach w Paryżu, które można by spożytkować podczas wycieczki szkolnej. Racja, kiedy wychowawczyni daje ci parę godzin wolnego w kulturowej stolicy Europy, nie ma ich co marnować na zażeranie się bagietkami i oglądanie mocno przereklamowanego Luwru, tylko należy obowiązkowo "spłukać" się z całej gotówki (lub zdebetować sobie konto bankowe) w jednym ze sklepów z artykułami mangowymi.

PRAKTYCZNY PRZEWODNIK PO MANGOWYM PARYŻU,

czyli życie codzienne francuskiego otaku.

Wszak nie na darmo Paryż nazywany jest "Europejskim Mangowym Eldorado". Do boju!

Zacząć należy od tego, że mangę w Paryżu można zakupić niemal na każdym kroku. Nie dziwota, wszak Japończyków ci tu dostatek (największa liczba stale zamieszkujących w Europie). Ogólnie dostępne są jednak tylko standardy, takie jak "Dragon Ball", "Gunnm" (czyli amerykańska "Alita"), które można zakupić w kioskach, np. typu "Relais H", na wszystkich dworcach kolejowych, czy po prostu w pasażach w metrze. Są to jednak malutkie wydania, coś w stylu starych polskich "Tygrysów", które kosztują stanowczo za drogo, jak na wartość, którą prezentują. Na przykład książeczka kultowego "Dragon Balla" kosztuje około 12 franków (około 7 PLN) i znajdują się w niej max dwa rozdziały na pulpowatym papierze. Lepiej wydać trzy razy tyle (czyli około 40 FF, w zależności od sklepu) i stać się szczęśliwym posiadaczem ślicznie wydanego, pełnego tomiku autorstwa Akiry Toriyamy z wydawnictwa Glénat - 190 stron plus czadowne tłumaczenie (po francusku, rzecz jasna). I jeszcze krótkie info dla fanów "Dragon Ball" - niedawno ukazał się już 29 tom. Gdzie to kupić? O tym za chwilę.

Magazyn "AnimeLand"

Wracając jednak, w kioskach można jeszcze dostać magazyny mangowe, których nie jest aż tak dużo, jak by można przypuszczać. O palmę najpopularniejszego odpowiednika "Kawaii" na francuskim rynku, walczy parę, dość zróżnicowanych tytułów. Najlepszym, według mnie, jest "AnimeLand", czyli pierwszy magazyn (jak sami się reklamują w winiecie autorzy) poświęcony szeroko pojętej animacji i mandze. Rzecz jasna, tematem przewodnim są tu wyroby Japończyków, ale w każdym numerze odnajdziesz kącik poświęcony np. Asterixowi, najnowszym filmom ze stajni Disneya, czy chociażby wystrzałowemu "Beavis & Butt-Head Do America". Tak więc "AnimeLand" to: newsy z Japonii i Francji, recenzje, wywiady z francuskimi seiyuu (dumnie brzmi), felietony (np. historia ogromnych mechów, czy kompletne kompendium wiedzy na temat anime "Kaze no na wa Amnesia" na bitych 10 stron tekstu). Magazyn jest śliczniutko wydany, na rewelacyjnym papierze, z lakierowaną okładką i kosztuje 30 FF (czyli około 20 PLN). Wart jest jednak wydanych pieniędzy (to zupełnie jak z "Kawaii", które na dodatek kosztuje cztery razy mniej!) Część z Was, która jednak również zaopatruje się w Paryżewie i okolicach, mogła zauważyć, że ostatnio ciężko było kupić cokolwiek spod znaku "AnimeLand". Na przykład na rynku nie pokazał się numer październikowy, a numer 37 wyszedł pod szyldem "Grudzień 1997/Styczeń 1998". Kiedy rozmawiałem ostatnio z osobami związanymi bezpośrednio z tym magazynem, okazało się, że redaktorowi naczelnemu - Yvan West Laurence'owi - uciekła spora grupa współpracowników. W ten sposób pismo posypało się w proch, co zostało oficjalnie przedstawione jako "kłopoty związane z przeprowadzką". W tym czasie na rynek wyszły jednak dwa numery "AnimeLand: Hors série", czyli "Poza serią". Są to prawdziwe hity dla fanów!!! Jeden z numerów, dostępnych zresztą jeszcze do dziś, na 100 stronach wyciska do ostatniej kropli krwi (Eee tam! Jeszcze by się znalazło!), temat związany z twórczością autora Gô Nagai, o którym mogliście usłyszeć chociażby przy okazji "Cutey Honey", "Devilman", "Violence Jack" czy "Goldorak"!!! Pełen szał! Zresztą panem Gô Nagai jeszcze się w "Kawaii" zajmiemy, słowo harcerza (bez konotacji politycznych).

Magazyn "Manga Player"

Z pism, które mógłbym jeszcze polecić, wart wymienienia jest jeszcze "Manga Player". Informacji jest co prawda w nim niewiele, ale za to wypełniony jest on tym, co tygrysy lubią najbardziej! Nie, nie seksem (chociaż czasami!), ale najlepszymi komiksami japońskimi. "Manga Player" to odpowiednik japońskiego magazynu "Shonen Jump", z tym, że swego brata przypomina tylko w jednym aspekcie. Papier ma tak samo badziewny, a poza tym jest pięć razy cieńszy i wychodzi tylko raz w miesiącu. Znajdziecie w tym magazynie, pocięte na części jak kiedyś w rodzimym "Relaxie", kolejne odcinki takich tytułów jak: "Oh My Goddess!", "Magic Knight RayEarth", czy "You're Under Arrest!". Czyta się to czasami beznadziejnie, mając wrażenie, że jest to francuski zaadaptowany dla mniejszości narodowych z podparyskich dzielnic. No i jeszcze te krótkie odcinki, ech! Poza tym innych wad nie widzę, a





Kierunek zwiedzania #1. Good Morning Paris! Proszę wycieczki, poranek rozpoczynamy od postawienia sobie fundamentalnego i istotnego dla przetrwania Wszechświata pytania: gdzie ja do cholery jestem?!



Kierunek zwiedzania #2. Proszę wycieczki, oto woskowa figura Mr.Gato, który jest - na swój prywatny i społecznie akceptowany sposób - ćpunem, wypijając minimum sześć kaw dziennie. Wodę na kawę napuścił z komunalnego "spartacza" na korytarzu, podpuszczony sugestiami studenta medycyny z Mozambiku, który po wypaleniu grama haszu uparcie twierdził, iż woda w paryskich toaletach ma wartość zdrojową. Z tyłu można zobaczyć opróżnioną butelkę wódki, którą źli dziedzice rozpijali pańszczyźnianych chłopów. Eksponatów prosimy nie dotykać, nie macać, niczego nie przekręcać! Idziemy dalej... Jasiu nie pluj na podłogę!!!



Kierunek zwiedzania #3. Proszę wycieczki, oto główna melina mangofilów - Tonkam Bastille. Niech nikogo nie zmyli napis "Księgarnia", który jest zasłoną dymną dla lamerstwa. Ten podejrzany gostek w czarnym kapeluszu, to tajny agent Wydziału Moralności Społecznej. Ale nie ze mną te numery, Bruner! Od razu widać, że jest "kocioł"!



Kierunek zwiedzania #4. Proszę wycieczki, oto Tonkam od środka. Ten pan po prawej to Robert de Niro, który właśnie przygotowuje się do swojej najnowszej roli w mega-produkcji "More-more-more Hyper Otaku no Porno Video 1998". Kto chce, może się ustawić w kolejce po autograf. Z dobrze poinformowanych źródeł wiemy, że będzie tam odgrywał rolę sprzedawcy kaset z udziałem 13 letnich chłopców i ich zwierzątek.



Kierunek zwiedzania #5 (Tonkam): Proszę wycieczki, oto niezbędnik każdego natchnionego otaku. Koszulki z obowiązkowymi nadrukami nowych idoli, obowiązkowe plakaty w ramach, które zastąpią wysłużone "nieobowiązkowe" obrazki z pierwszej komunii i obowiązkowy cennik, działający jak zimna woda na rozpalonych mangomaniaków (podobno w zimnej wodzie, to nawet kaczorowi nie...).



Kierunek zwiedzania #6 (Tonkam): Proszę wycieczki, oto znajdujmy się przed słynną Ściana Płaczu, zmuszająca do smutnych refleksji każdego fana w Kraju Nadwiślańskim. Obecna sytuacja wzięła się stąd, że w XIX wieku źli szlachcice rozpijali wódką pańszczyźnianych chłopów. Idziemy dalej!





Kierunek zwiedzania #7 (Tonkam). Proszę wycieczki, raz jeszcze Robert de Niro. Przystańmy na chwilę i spójrzmy na ten chwilowy pokaz sprawności fizycznej, kręcony specjalnie dla magazynu "The Hollywood Report". Oto słynna technika Sangoku z "Dragon Ball'a", czyli "Kamień-Nożyczki-Papier", której rezultatem jest wepchnięcie dwóch palców w oczodoły zdumionego oponenta. Palce drugiej ręki umieszczamy natomiast w nosie przeciwnika. Czyż de Niro nie jest perfekcjonistą? Oscar za to ujęcie!

pierwsze 20 kolorowych stron z mixem informacyjnym (recenzje, reklamy i inne pierdoły), wprowadzi wszystkich fanów w odpowiedni nastrój. Bonne lecture!

Do kupienia są jeszcze co najmniej trzy pisma o podobnym profilu, więc zostało Wam jeszcze coś do odkrycia. Teraz chciałbym się jednak zająć samymi sklepami w Paryżu. Jeszcze tylko mała uwaga. Do każdego adresu podaję również stację metra, na której należy wysiąść, jeśli nie chcecie błądzić. Od nich już tylko parę kroków dzieli Was od szczęścia, a w razie czego możecie się spytać, no nie? Rozkład stacji metra dostanie cie gratisowo na każdej stacji w okienku (godne naśladowania - dop. Jedi), kiedy będziecie kupować bilety. Na początek zaczniemy od sieci sklepów:

TONKAM

Zapewne część z Was zetknęła się już z tą nazwą, czy to oglądając jakąś anime, czy czytając mangę po francusku. Tonakam to nie tylko nazwa sklepu (a właściwie dwóch sklepów firmowych w samym tylko Paryżu), ale również logo firmy dystrybucyjnej. Śmiało można powiedzieć, że logo Tonkamu jest gwarantem wysokiej jakości produktów przez nich oferowanych. Są oni dystrybutorami między innym takich hiciorów jak: "Video Girl Ai" (już niedługo w "Kawaii"!), mang Clampa: "X 1999", "Tokyo Babilon", czy "Cyber Weapon Z". Są oni, moim zdaniem, najlepszą firmą w Europie. Jeśli kupisz anime ze znakiem Tonkam, to możesz być pewien, że będzie to wersja oryginalna (japońska) ze świetnie opracowanym tłumaczeniem francuskim (napisy). Kiedy kupisz mangę np. "Tokyo Babilon", to możesz mi wierzyć, że identyczne wydanie "Babilonu" wyszło w Japonii: ta sama okładka, wszystkie wkładki, te same wymiary, druk od prawej do lewej, pozostawione oryginalne onomatopeje (plus ich tłumaczenie małymi literkami). Słowem: pełna ortodoksja, za którą trzeba też odpowiednio zapłacić. Każdy taki tomik to koszt niemal 50 FF (około 30 PLN), czyli drożej niż japoński oryginał (również dostępny w Tonkamie). Jest to jednak również związane z tym, że Tonkam część dystrybuowanych przez siebie tytułów drukuje (UWAGA!) w Japonii, aby były bardziej "prawdziwe od oryginału"!!! Uff, ale się podnieciłem! Jedziemy dalej. W Tonkamie dostaniesz praktycznie wszystko: magazyny branżowe (AnimeLand, Animerica, NewType, Animania itd.), mangi - również po angielsku (piekielnie drogie, nawet do 180 FF!), anime (również w NTSC: między innymi "Gatchamana"!) (Ludzie! Załoga G! - Już niedługo w "Kawaii"! - dop. Jedi), soundtracki wprost z Kraju Kwitnącej Wiśni, koszulki, plakaty itd. Jeśli jesteś fanem filmów "made in Hong Kong" (ja je uwielbiam!) to kopara ci opadnie, gdy ujrzysz cały kąt z kasetami video (K7 dla Francuzów) od pozycji Johna Woo, do Złotej Edycji "Klasztoru Shaolin"!!! Tonkam wydaje też własną darmową gazetkę-reklamówkę:"Mangavoraces" ("Zachłanny Mangowy Potwór"), gdzie znajdziesz sporo fajnego staffu.

Obsługa jest fajowa, zwłaszcza jedna taka murzynka, która chciała się popisać przede mną swoją znajomością Polszczyzny. Około południa przed sjestą, z pełnym uśmiechem wybełkotała: "Dobranoc!", a później już chcąc się upewnić, czy aby na pewno ją dobrze zrozumiałem: "Merci - en polonais?". Dobrze za to znała jeszcze dwa polskie słowa: "kiszone" i "vodka". Mówię Wam, obsługa jest naprawdę fajna. Ceny są za to wyższe o parę franków, niż w niektórych innych sklepach, ale tak naprawdę to więcej pieniędzy wydasz na metro jeżdżąc po różnych częściach Paryża, więc oszczędność jest pozorna. Tonkam polecam! To mój ulubiony sklep!

TONKAM BASTILLE
29, rue Keller
75011 Paris
Stacja Metra: Bastille

TONKAM MONGE
24, rue Monge
75005 Paris
Stacja Metra: Cardinal Lemoine

Sklepy czynne są:
-w poniedziałki 13h-19h
-od wtorku do soboty 10h30-12h, oraz 13h-19h

Wychodzimy z Tonkamu i całkiem niedaleko, o rzut beretem, możemy znaleźć kolejny skarbiec



mangowy, czyli:

ATOMIC CLUB

Ten sklepik jest odwiedzany głównie przez Japończyków, Dlaczego? Bo towarem w przeważającej części zalegającym na półkach są oryginalne japońskie serie mangowe i filmy (głównie na Laser Dyskach). Ceny są naprawdę bardzo przyzwoite (najczęściej niższe niż w Tonkamie), a dodatkowym atutem "Atomic Clubu" jest duży zestaw oryginalnych celuloidów ze znanych anime (ceny powyżej 200 FF). Dużym plusem jest też prowadząca sklepik fajna, mała Japoneczka (Yo, baby!). Mang są tu tysiące, więc mimo małego metrażu w sklepie, może się okazać, że utkniesz tam na parę godzin. I pamiętaj, że ostrzegałem!

ATOMIC CLUB
17, rue Trousseau
75011 Paris
Stacja Metra: Ledru Rollin

Wystarczy jednak przejechać jedną stację metra dalej, żeby się znaleźć blisko sklepu:

Mr.Gato: O! Sklep!
Mr Jedi: Sam se sklep.

MADOKA

"Madoka" ma metraż równie niewielki, jak "Atomic Club", ale atmosfera jest tu nieziemska. Jest to sklepik prowadzony przez fanów dla fanów. Chłopaki, którzy go prowadzą, to prawdziwi Otaku (przez duże "O"), którzy jednak są pozbawieni negatywnych cech, tak typowych dla tej warstwy społeczeństwa. Rozumieją też wszelkie bolączki, z którymi borykają się fani mangi i anime (kesz! Bracie) i jak się dobrze postarasz, to możesz nawet potargować się o ceny i upusty. Poza tym znajdziesz tu wiele świetnych materiałów, których

próżno szukać w innych paryskich sklepach, po atrakcyjnych cenach (na przykład różnego rodzaju ArtBooki nawet poniżej 100 FF)! Jest jeszcze tu możliwość, hmm... jak by tu powiedzieć, niezbyt legalnego zaopatrzenia się w anime, które nigdy nie opuściły Japonii. Najlepiej sam spytaj o Jean-Pierre'a, on ci wyjaśni zasady. Mogę tylko powiedzieć, że w swojej kolekcji ma takie tytuły, których nazwy me uszy nigdy nawet nie słyszały. Zadziwiające.

Poza tym, to co wszędzie: mang i anime aż do bólu, no i specjalność zakładu - garage kity. Aha, jeszcze jedna uwaga natury formalnej. Nie można tu płacić kartą kredytową (Visa/MasterCard) - TYLKO GOTÓWKA! Takie jest życie! Naprawdę polecam.

MADOKA
25, rue Faidherbe
75001 Paris
Stacja Metra: Faidherbe-Chaligny, albo Charonne

W tej samej okolicy jest jeszcze jeden sklep warty polecenia. Mam na myśli:

KONCI MUSIQUE

Ktoś może się spytać: a czymże to różni się on od trzech wcześniejszych sklepów? (Nie można sklepać? - dop. Jedi) Przede wszystkim zawartością. Podstawowym asortymentem są płyty CD z muzyką i filmami pochodzącymi z Japonii. No, tak. Prawa autorskie należą do Japończyków, ale płyty są tłoczone w Hong Kongu. Tym samym dostaniecie tam tysiące tytułów, których podstawową zaletą jest CENA!!! Kosztują one tylko po 99 FF za sztukę. Na złotówki jest to prawie 60 złotych, czyli i tak drożej od najdroższych płytek muzycznych w Polsce, ale wierzcie mi, że jest to naprawdę tanio. Dla przykładu podam, że naprawdę oryginalny soundtrack z "Ghost in the Shell" kosztuje minimum 230 FF (czyli około 150 PLN). Przykładowe nowości dostępne od stycznia, to: "The End of Evangelion", "City Hunter: Dramatic Master II" czy "Mononoke Hime". (Oj Gato ty podstępna szujo, namawiasz do piractwa - dop. Jedi).

Możecie też tu zakupić anime w formacie VideoCD, w japońskiej wersji językowej. Kosztują one jedynie 129 FF. Dostępne tytuły to: "Neon Genesis Evangelion" (seria telewizyjna), "Street Fighter II Victory" (wszystkie odcinki), czy cała gama produktów spod znaku "Sailor Moon".

Godne polecenia jest też cały zalew plakatów, wydanych na niewyobrażalnym dla polskich drukarni poziomie technicznym. Znajdziesz tu też tony 'garage kitów' i makiet, których ceny wahają się od 150 FF (za najprostsze, na przykład popiersie Rei z "Evangeliona"), do nawet 2000 FF (słownie: dwa tysiące franków francuskich!!!) za ogromnego Eva-01. Obłęd.

Z uwag technicznych. Obsługa "Konci Musique" nie zna zupełnie żadnego języka, poza rzecz oczywista francuskim. Jeśli więc chcesz przyszpanować ze swoim kulawym angielskim, to lepiej zapomnij o tym zakładzie. Murzyn (Afroamerykanim bracie, Afroamerykanin! - dop. Jedi), który naprawia zepsute konsole Playstation i tak cię nie zrozumie.

KONCI MUSIQUE
123, Bd. Voltaire
75011 Paris
Stacja Metra: Voltaire

Teraz jeszcze parę fajnych adresów, ale bez zbędnych, przydługich komentarzy. Warto wybrać się do "Boulinier'a" na bulwarze Saint Michel. Znajduje się tam antykwariat, gdzie całe drugie piętro wypchane jest po brzegi komiksami, między innym mangą. Kupisz tam dosłownie wszystko, co się ukazało w Europie, ze specjalnym naciskiem na rynek beligijsko-francuski. Od siebie polecam kolejne, nie wydane tomy "Thorgala" Grzegorza Rosińskiego.

I jeszcze warto, na sam koniec zwiedzania Paryża, zajrzeć do niemal niewidocznego z ulicy sklepiku "Arkham Comics". Część orientuje się zapewne, że Arkaham to szpital dla umysłowo chorych w Gotham City (Batman). I taka jest też zawartość sklepu - same amerykańskie komiksy. Kupisz tu niemal wszystkie serie z DC, Marvela, Image i wydawnictw niezależnych. Są tu normalne zeszyty, graphics novel, albumy, pisma branżowe, encyklopedie komiksu, dział poświęcony wyłącznie kultowi "Star Wars" (Yeah! - dop. Jedi) i... długo można jeszcze wymieniać. Jest to pięć minut drogi od "Boulinier'a", niedaleko gmachu głównego Uniwersytetu Sorbona. Ponieważ takie sąsiedztwo zobowiązuje, więc i "Arkham" trzyma poziom: fachowa obsługa, prawie wszystkie kultowe tytuły i super ceny. Dla wszystkich fanów Franka Millera i Simona Bisleya (mój ulubiony rysownik!!!!), mam świetną wiadomość. Panowie właśnie zarejestrowali nowy, niezależny tytuł: "Bad Boy". Mówię Wam, pełen czad. W grudniu wyszedł właśnie pierwszy zeszyt: format A4 i kredowy papier. Fabuła jak z najczarniejszych snów Davida Lyncha, gdzie czas nie ma najmniejszego znaczenia. Jeżeli naczelny się zgodzi, może kiedyś napiszę dwa zdania o tym tytule. You must buy it!! Aha, mangę też tam dostaniesz, ale w śladowych ilościach. Mimo wszystko zapraszam!

Dla internautów-komiksiarzy, adresik: [HTTP://PERSO.CLUB-INTERNET.FR/ARKHAM/]

BOULINIER
20, Bd. Saint Michel
75006 Paris
Stacja Metra: Saint Michel

ARKHAM COMICS
15, rue Soufflot
75005 Paris
Stacja Metra: Luxemburg (koło McDonalda)

Na zakończenie jeszcze parę słów porady. Kiedy kupujesz kasety video, musisz uważać na system zapisu obrazu. Typowym systemem dla Francuzów jest SCECAM L, który na Waszych domowych telewizorach objawi się czarno-białym obrazem. Zanim więc kupisz, upewnij się w domciu, że twój sprzęt przekonwertuje obraz z Secam L na PAL. W sklepach znaleźć też można już te same kasety w systemie PAL, czyli dokładnie takim, jaki obowiązuje u nas w Polsce. Jest to związane z wejściem Francji do struktur Unii Europejskiej i ogólnymi tendencjami unifikacyjnymi. Miej więc oczy szeroko otwarte! Podobne ostrzeżenie przy kasetach z japońskim i amerykańskim NTSC (w tym przypadku nie macie co liczyć nawet na czarno-biały obraz - tylko "zakłócenia").

Warto też zaglądać do księgarni, a zwłaszcza do domów towarowych FNAC, gdzie dostaniecie i mangi i anime (właśnie otwarty został nowy FNAC na Champs Elysées, gdzie prawie zawsze kierują się wszystkie wycieczki z Polski). Jeżeli jednak będziesz trochę dłużej w Paryżu, to zerknij sobie na repertuar kin. Przespaceruj się na "Ghost in the Shell" w oryginale, "Akirę" czy "Porco Rosso". Ostatnią miłą wiadomością jest zapowiedź francuskiego dystrybutora - Gaumont Buena Vista (odpowiedzialnego za dystrybucję filmów Walta Disneya), że już niedługo, prawdopodobnie w maju lub czerwcu, będzie można zobaczyć w kinie "Mononoke Hime" Hayao Miyazakiego!!! Ciekawe, co na to polski dystrybutor Disney'a? Możecie mi jednak wierzyć, że Wasz wysłannik "Kawaii" będzie tam pierwszy! W końcu jesteśmy najlepsi, no nie?! (No masz! - dop. Jedi) Au revoir!

Mr.Gato

Foto:

Mr.Gato

PS. Jeśli będziecie w dniach 24-25 kwietnia 1998 roku w Tullonie, to organizatorzy serdecznie zapraszają na ogólnokrajowy konwent komiksu, gdzie należne sobie miejsce dostała i manga.



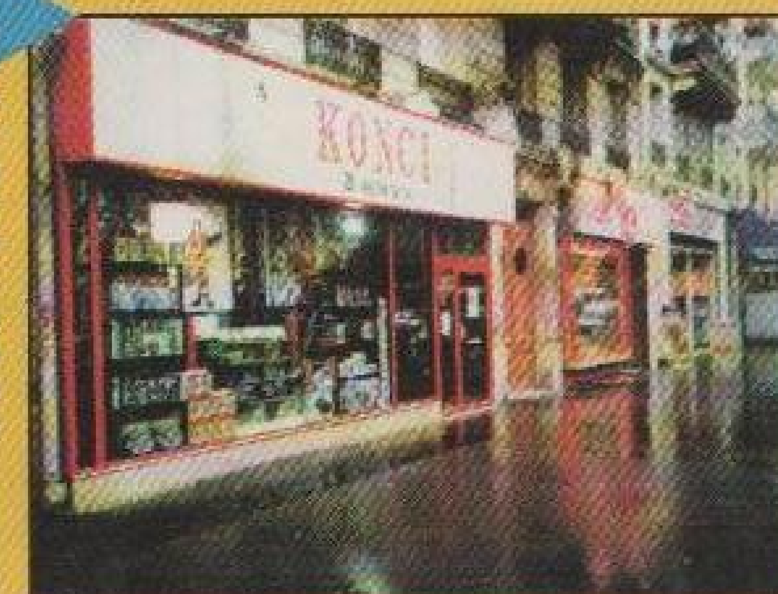
Kierunek zwiedzania #8. Proszę wycieczki, to... Nie Jasiu! To nie jest zakład fryzjerski, ani tym bardziej introligatornia. Oto najprawdziwszy "Atomic Club". Jak sama nazwa wskazuje, trzy razy dziennie odchodzą stąd promy atomowe na Księżyc, na małe królikobranie, kończące się jak zwykle kiełbaskami z rusztu i japońską sake (którą szoguni rozpijali pańszczyźnianych chłopów) w towarzystwie Bunny Tsukino.



Kierunek zwiedzania #9. Proszę wycieczki, oto jesteśmy w przybytku rozkoszy (Jasiu, schowaj papier toaletowy!), nazywanego potocznie "Madoką". Jak widzimy, Paryż pełen jest słynnych osobistości. Oto mistrz Woody Allen, przyłapany na przeglądaniu artbooka ze "Street Fighter'a". Tym samym potwierdzają się informacje z "Halo! Halo!! Wielki świat", gdzie ogłoszono mające nastąpić rychło rozstanie słynnego komika z żoną Wietnamką i jego przeprowadzkę do apartamentu Chun Li. Prosimy o nieużywanie fleszy!



Kierunek zwiedzania #10. Proszę wycieczki: ściana szaleństwa.



Kierunek zwiedzania #11. Proszę wycieczki, oto największy skansen piractwa w centrum Paryża, czyli "Konci Musique". Wiem jednak, że polski honor i duma nie pozwoli Wam zajrzeć do tego sklepu. Tak więc... Hej!!! Proszę wracać!!! I TY - JASIU - PRZECIWKO MNIE?

シンネンカイ





SHIN-NEN-KAI '98...

i nie tylko

(Korespondencja z Londynu)

Na Heathrow dolecieliśmy z godzinnym opóźnieniem, gdyż z powodu szalejącej wichury samolot British Airlines zatoczył krąg nad Londynem, żeby wylądować (dosłownie) na skrzydłach wiatru. Był pierwszy stycznia A.D. 1998...

SHIN-NEN-KAI to największe spotkanie angielskich otaku. Odbywa się co roku, zazwyczaj w pierwszy weekend po Sylwestrze. Oprócz niezłej zabawy, oferuje spotkania z prawdziwymi gwiazdami ze świata anime.

Tegoroczny konwent odbywał się w szacownych wnętrzach Radisson Edwardian Heathrow Hotel. Piszę "szacownych" gdyż sam hotel, chociaż nie jest stary, łączy w sobie tradycję Marlborough i Vanderbilta. W 1992 roku przyznano mu nawet tytuł "najlepszego lotniskowego hotelu świata". Przyćmione światła, długie korytarze i nastrój jak z powieści Agathy Christie. Do tego basen w ogromnej oranżerii, restauracje, bary, apartamenty i tak dalej... Pełna komputeryzacja. Udział w SHIN-NEN-KAI '98 zgłosiło i opłaciło (według oficjalnych danych) ponad dwieście osób, w tym my: Keros... ooops! Przepraszam. Tom i Witek, przedstawiciele "MANGAzynu".

Gościem honorowym była Chisa Yokoyama, aktorka, piosenkarka i seiyuu "odpowiedzialna" m.in. za głosy Sasami i Pretty Sammy w serialu "Tenchi Muyo!". Program zapowiadał się zgoła imponująco: maskarada, aukcja, degustacja japońskiego piwa (za skromną opłatą w wysokości jednego funta), giełda wydawnictw profesjonalnych i nieprofesjonalnych, dyskusje, spotkania, przetargi, karaoke oraz filmy, filmy, filmy. Cztery sale projekcyjne były czynne przez całą dobę. Garść tytułów: "Neon Genesis Evangelion" (OVA), "Tenku-no Escaflowne" (dwadzieścia cztery odcinki!), "Ruroni Kenshin", "Bishojo senshi Venus 5", "El Hazard" (nowość na rynku angielskim), "Hamelin-no Violin hiki", "Gundam Wing", "Gundam Wing: Endless Waltz", Gundam X", "Bakuretsu Hunter" (OVA 1 & 2), "Yotoden" "Tenchi Muyo in Space", "Slayers" Ufff! Nie sposób wymienić wszystkiego. Noce zarezerwowano na pokazy hentai.

Hotelowy basen w oazie zieleni





W stoisku "Manga Entertainment" królował krwistoczerwony motocykl z "Akiry"

Dopisali także dystrybutorzy. Ze znanych firm zabrakło jedynie A.D. Vision. Największą aktywność przejawiały Pioneer i Manga Entertainment (ze wskazaniem na Pioneera). W giełdowym stoisku Mangi nie zabrakło nawet krwistoczerwonego motocykla Kanedy z "Akiry", wykonanego w skali 1 : 1. Pioneer był odpowiedzialny za dobór gości. Przyjechali więc (poza Chisą): producent telewizyjnej wersji "Tenchi Muyo!" i "El Hazard", Kaz Mojiri, szef animacji Pioneera, Aki Kawamura, oraz amerykański artysta Fred Perry. Ze strony gospodarzy zawitali m.in. Helen McCarthy i rysownik Steve Kyte.

Pierwszy dzień konwentu, piątek, upłynął pod znakiem filmów. Po uroczystym otwarciu rozpoczęli pracę lektorzy japońskiego, zaś wieczorem (przed wspomnianą degustacją piwa) część uczestników zajęła się poprawkami strojów na maskaradę.

Najważniejsza była sobota. Od rana pośpieszyliśmy na giełdę. Tak, tak... Było w czym wybierać, lecz ceny przekraczały oczekiwania nawet najbardziej zatwardziałych otaku.



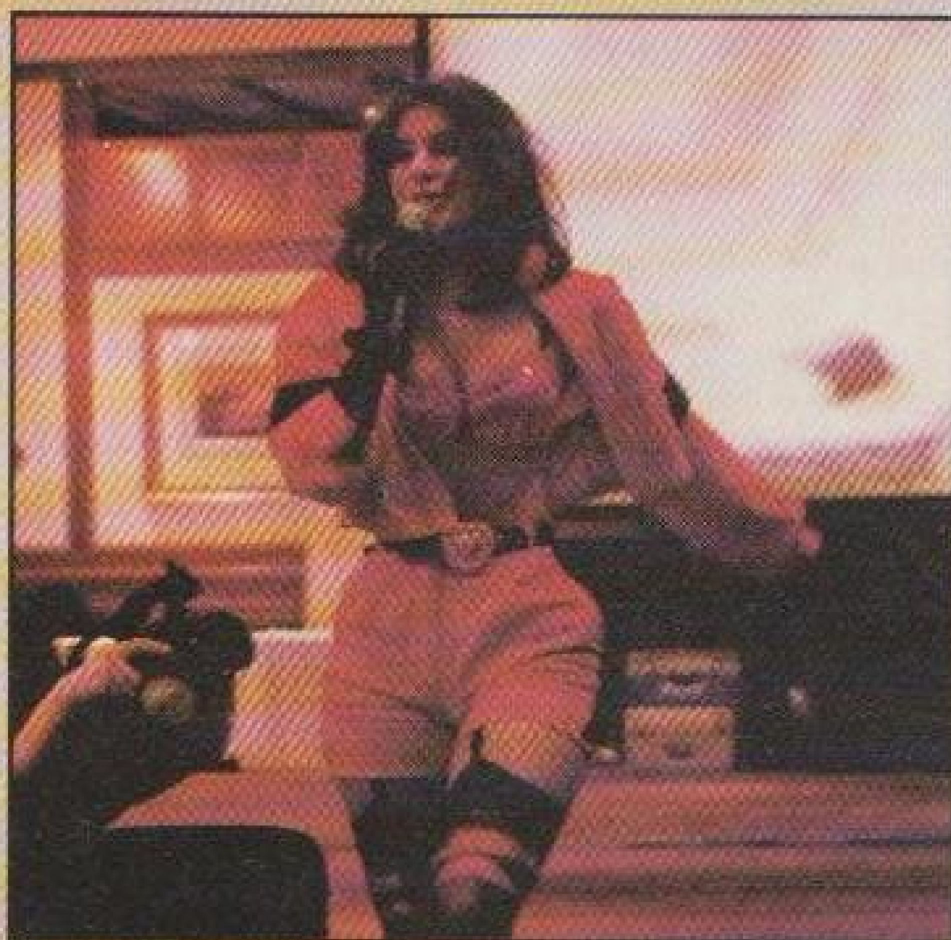
"Tenku-no Escaflowne" (z lewej). "Gdzie jest moja długa blond peruka?"...

Tym bardziej, że niektóre rzeczy można taniej i bez trudu kupić w japońskich sklepach i antykwariatach w centrum Londynu. Tu znów muszę pochwalić właścicieli Pioneera (nie, to nie jest tekst sponsorowany), którzy nie tylko zachowali umiar, ale do każdej zakupionej rzeczy dokładali atrakcyjny prezent.

Wbrew pozorom, że chodzi wyłącznie o konwent anime, najbardziej widoczną postacią była... Lucy Alison, bohaterka komiksu "Lucy in Deep", rysowanego w "mangowym" stylu przez Keitha McDowella. Jej wizerunki pojawiały się wszędzie, łącznie z dwu i półmetrowym plakatem w holu. Sam komiks, dydaktyczny i - jak to mówią - "z głębszą treścią" (problemy narkomanii w szkole, gangi i tak dalej), pod względem artystycznym pozostawiał wiele do życzenia, stanowił jednak dobry przykład możliwości brytyjskich twórców-amatorów.

Ninja, Zelgadiss oraz Kiki





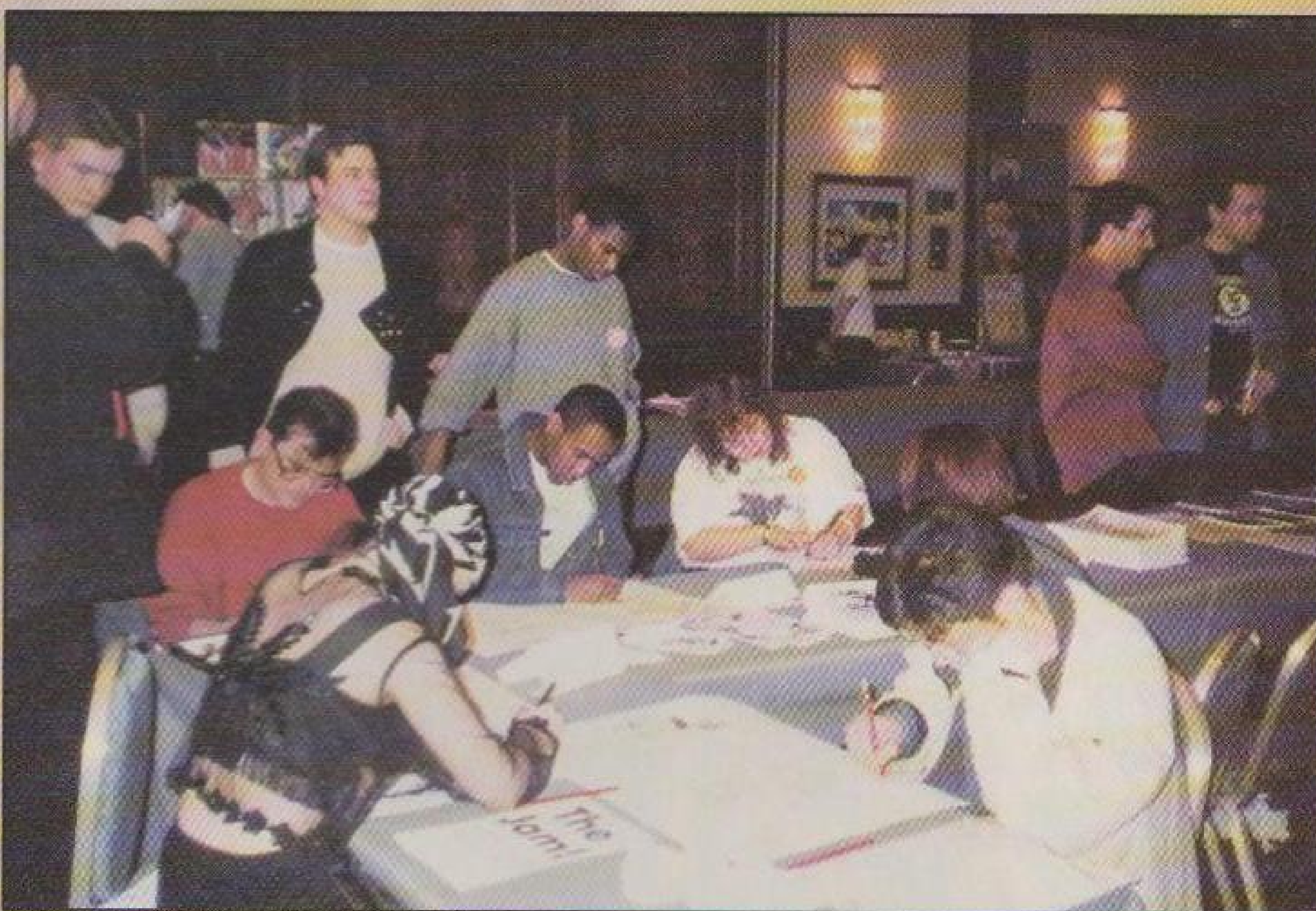
Występ Armitage rozgrzał nawet najbardziej sztywnych Wyspiarzy

Reklamowany jako atrakcja wieczoru koncert Chisy Yokoyamy rozpoczął się z ponad godzinnym opóźnieniem. Kolejka cierpliwie czekających fanów ciągnęła się przez całą długość krętego korytarza. Spostrzegliśmy także znajome twarze: byli to Mr Root i Naczelny "Animegaido".

Koncert, koncert... W wydanym wcześniej programie organizatorzy prosili nawet, aby w czasie występu rzucać na estradę kwiaty i małe pluszowe zabawki. Kiedy już weszliśmy na główną salę, okazało się, że estrady nie ma. Chisa wykonała zaledwie dwie piosenki z wydanej przez Pioneer U.K. płyty "Tenchi Muyo! OVA Best", po angielsku ("Talent for Love") i po japońsku ("Yuki-no sanbaime"), a potem najzwyczajniej zniknęła, pozostawiwszy paru zdezorientowanych Anglików z pluszakami w dłoniach. Wróciła na maskaradę, żeby zasiąść w jury.

Maskarada na szczęście przywróciła dobry nastrój, chociaż wiele występów było opartych na tym samym pomyśle: facet w roli seksownej (?), kawaii (???) dziewczyny. Dobrze, że Armitage nie udawała Rossa Sylibusa. Czarno ubrany ninja wykonał nieporadnie kilka złożeń drewnianym mieczem, zdenerwowany Zelgadiss przypadkowo stracił perukę, występ czarnoskórego grajka (z playbacku) trwał dłużej niż cały "koncert" Chisy, a bohaterowie "Giant Robo" zastrzelili fana kradnącego cenny celuloid. Jury pod przewodnictwem Helen McCarthy długo się naradzało nad podziałem nagród. Chisa złożyła votum separatum i uhonorowała nieszczęsnego Zelgadissa. Główne trofeum otrzymała przebojowa Armitage, miano najlepszej grupy całkiem słusznie przypadło Slayerkom (a raczej Slayerom). Skecz "Giant Robo" został uznany za najlepszy występ.

Na zakończenie maskarady odbył się dodatkowo nieoficjalny, lecz tradycyjny konkurs na podkoszulek ozdobiony "niepolitycznym i niemoralnym hasłem lub rysunkiem ". Z trzech kandydatów wygrał Tenchi Porno, potem przez czas jakiś trwała wytężona pogoń za autorem.



Większość uczestników konwentu zajęła się rysowaniem...

Wieczór niemal wszyscy spędzili w zacisznym (do tej pory) barze, który dawno chyba nie przeżył takiego najazdu. Po drodze znów spotkaliśmy Mr Roota, zatrzymaliśmy się na chwilę, żeby "zamienić dwa zdania" i... przegadaliśmy na stojąco ponad półtorej godziny.

Oficjalne zamknięcie konwentu odbyło się o szóstej wieczór w niedzielę, lecz znakomita większość uczestników już od rana opuszczała gościnne progi Radisson Edwardian Heathrow Hotel. My także przenieśliśmy się do innej części Londynu, na... komiksowe targi w Camden Center.

To prawdziwe eldorado dla miłośników mangi (i nie tylko). Na prawie stu stołach wyłożono milion (!) komiksów. Ceny dostępne na każdą kieszeń, ale trzeba mieć dużo czasu, by przejrzeć choć jedną trzecią tak bogatej oferty. Obok nowości nie brak i starszych tytułów, więc całe popołudnie upłynęło nam wśród szelestu kartek...

Pozostałe dni spędziliśmy nie mniej owocnie. Londyn ma wiele do zaoferowania dla każdego otaku. Można tu kupić modele, garage kits, karty, plakaty, gry wideo, a nawet żaluzje z wizerunkiem Usagi Tsukino. Tutaj także wybudowano "Yaohan Plaza" z największą w Europie japońską księgarnią. Wyjeżdżaliśmy objuczeni, ale zadowoleni. Następne SHIN-NEN-KAI dopiero w przyszłym roku, więc "Sayonara, London". Na razie...

Witold Nowakowski

foto:
Witold Nowakowski
Tomasz Kurowski



© Keith McDowell 1997

Lusy Alison - bohaterka komiksu "Lusy in Deep" i najbardziej reklamowana postać konwentu

Chisa YOKOYAMA

Aktorka, piosenkarka, seiyuu i autorka dwóch autobiograficznych książek: "Foto-pamiętnik seiyuu" oraz "Spotkanie z Lupinem".

Ważniejsze role jako seiyuu w filmach i serialach:

"Sakura taisen"
"Tenchi Muyo!"
"Pretty Sammy"
"Galaxy Fraulein Yuna"

Podkładała także głos za Alicię Silverstone w japońskiej wersji filmu "The Crucible".

Płyty:
"The Genius of Love"
"A, B, Chisa"
"Magical Fantasy World"
"Chisa and The Heaven & Earth Band Live in L.A." (+ wideo)

OBAKE, TENGU I INNE - DEMONY

CZYLI DEMONY ATAKUJĄ... część 1



Minamoto-no Yorimitsu w walce z demonem (fragment dziewiętnastowiecznego zwoju)

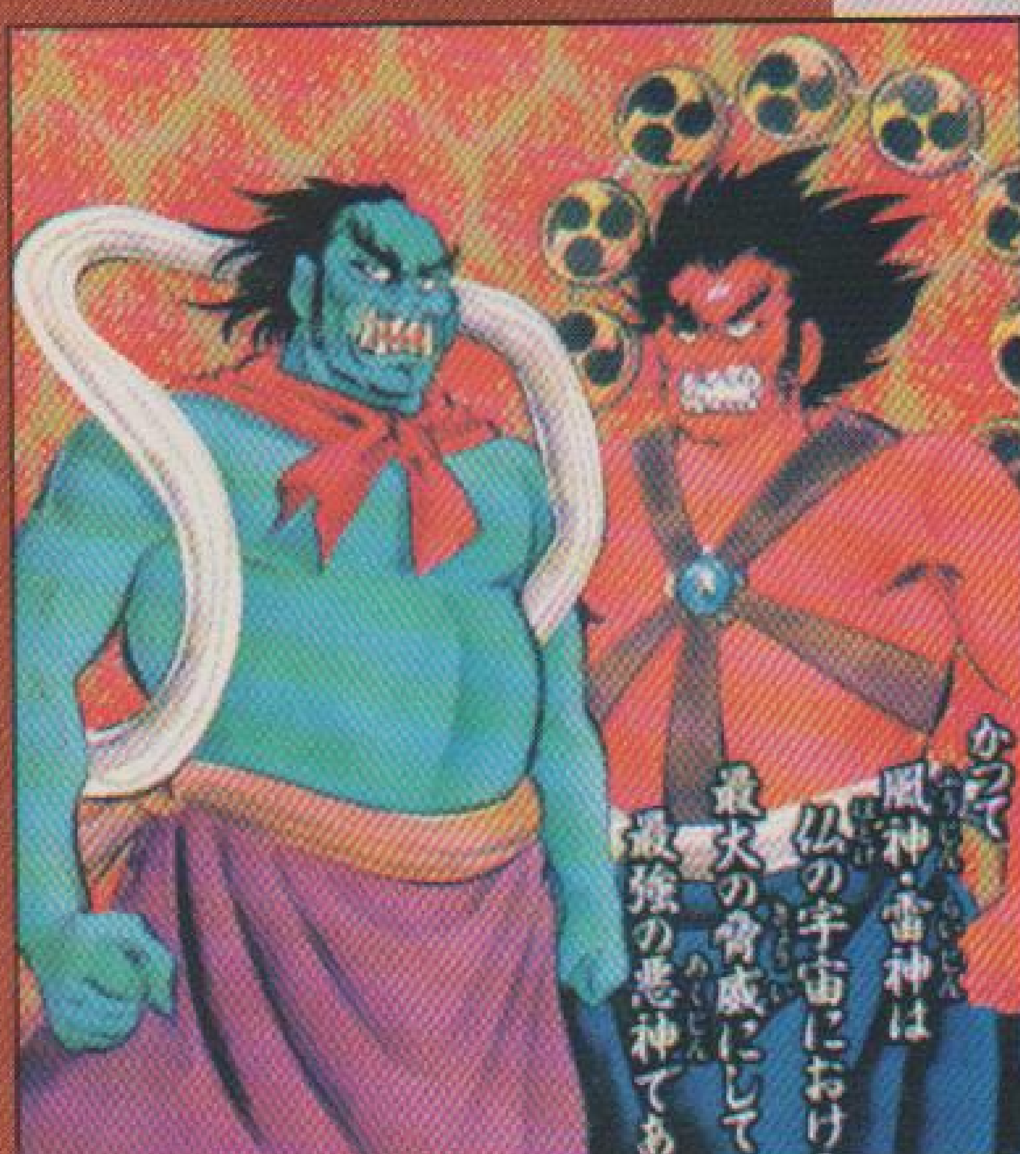
"Nikczemność ludzi zawstydza nawet demony"
"Rashomon" Akira Kurosawa

- Niechaj światem władają demony - zadecydowali przed wiekami nieśmiertelni.
- A demonami ludzie, za pomocą magii - szybko dodali od siebie śmiertelnicy...

I tak się to zaczęło.

Czym byłaby manga i anime bez porządnego demona. Spytajcie o to choćby Sailor Moon. Z kim potykały by się nasze dziewczęta w walce o miłość i sprawiedliwość. Spróbujcie zapomnieć o siłach nadprzyrodzonych, a istnienie lwiej części naszych ukochanych "kreskówkowych" bohaterów straci sens.

A jak wykazuje praktyka, potwierdzona tradycją i mitologią, jest z kim powalczyć.
Wyobraźnia japońska okazała się względem sił nadprzyrodzonych niezwykle płodna. Pobudzona dodatkowo wpływami mitologii buddyjsko-hinduistycznych dała miły sercu melanż. Prócz mnogości upiorów, wampirów, demonów i diablików wykształciła własne stwory, nie mające odpowiednika w żadnej innej części świata. Całe to tałatajstwo wtopiło się w japońską rzeczywistość i z czasem stało się jej nieodłącznym elementem. Złośliwe (a czasami krwiożercze) towarzystwo panoszy się po dziś dzień, będąc utrapieniem ludzi oraz źródłem niekończących się legend i opowieści.



Postacie rodem z buddyjskiego piekła...

Zarówno pochodzenie jak i charakter tych istot bywa różny w zależności od okresu historycznego i rejonu kraju.

Proponuję rozpocząć spacer po ich świecie, zaczynając od najpopularniejszych przedstawicieli piekielnego przychówku. Jak zauważyliście w tytule prezentujemy dziś pierwszą część materiału. Jego objętość zasługuje bowiem na pracę doktorską z dowolną ilością aplikacji. Dzisiaj zatem stwory ze sfery naszej chorej wyobraźni... Eee... To znaczy przepraszam !! Wszystkie przedstawione dziwotwory są naturalnie prawdziwe i jak najbardziej istnieją.
Za miesiąc lisy, tanuki, koty i cała reszta zwierzęcej chałastry. Przekonacie się, że wcale nie mniej groźnej...

A oto rewia czarciego, demonicznego (i nie tylko) towarzystwa. Rozpoczynają najpopularniejsi czyli...

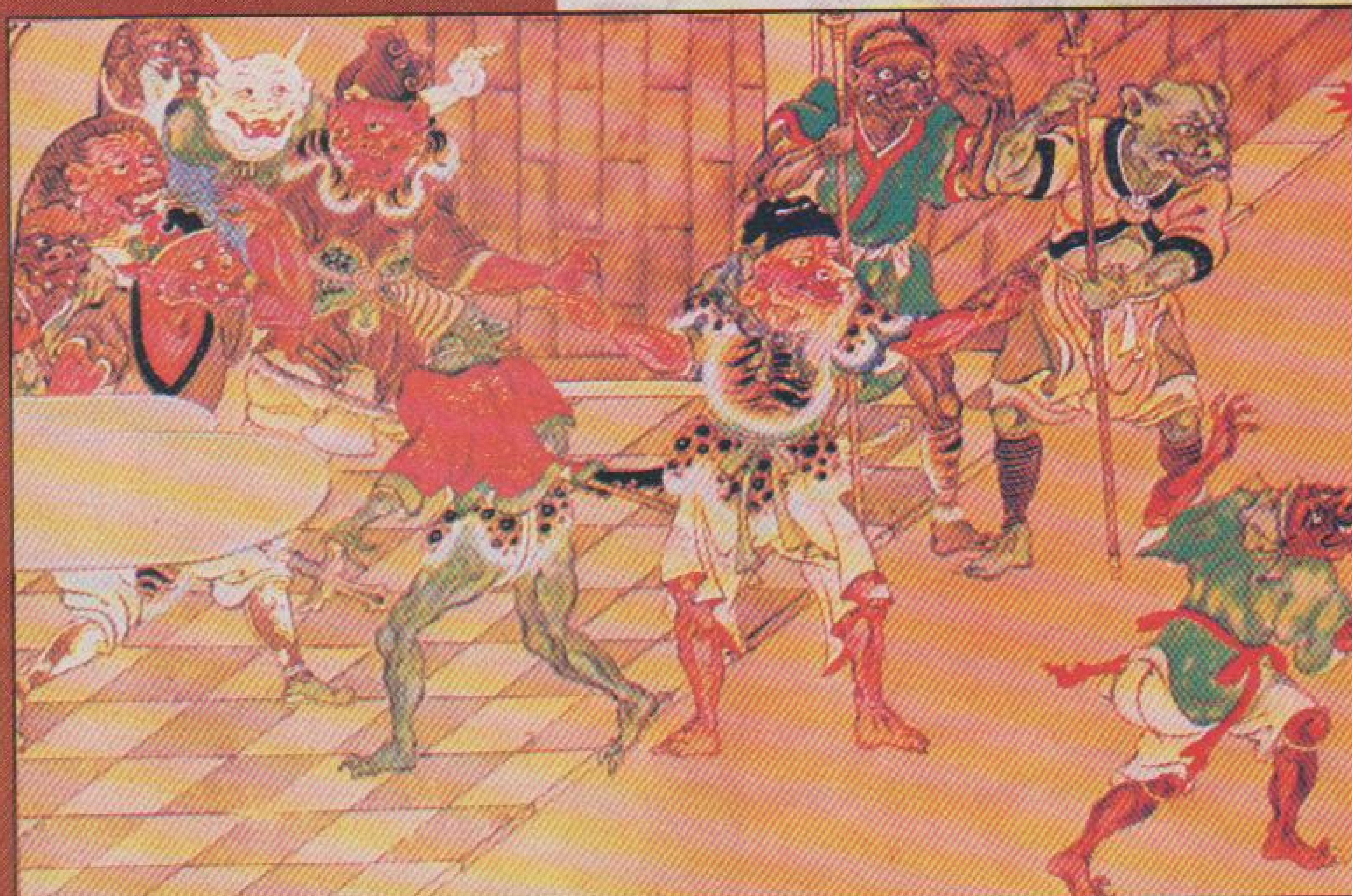
ONI - wbrew pozorom to nie jest błąd w druku. Jacy oni, spytacie? Zwyczajni... Z rogami. A przede wszystkim z jednym (po środku czoła). Tak po prostu nazywają się japońskie diabły. Przedstawia się je jako wielkie, muskularne bestie, z dłońmi o trzech palcach zakończonych szponami. W odróżnieniu od swoich europejskich pobratymców ich bronią nie są widły. Naturalnie używają ich w ramach obowiązków służbowych na terenie Jigoku, japońskiego piekła. Do walki z ludźmi używają wielkich żelaznych maczug kanabo nabijanych kolcami. Na rycinach ich skóra jest najczęściej czerwona, ale zdarzają się mutacje w odmianach niebieskich lub czarnych.

Co do menu przedstawicieli jednej z najstarszych profesji świata, oni gustują w ludzkim mięsie. Równie cenione są w tym towarzystwie nasiona fasolek... I oczywiście mocna sake. Oni nie potrafią pić i pod wpływem alkoholu wyprawiają najróżniejsze brewerie i awantury.
Mimo, że w swoim mniemaniu oni są wyjątkowo inteligentne, mitologia ludowa uczyniła z nich stwory naiwne, łatwe do oszukania i całkowicie bezradne wobec ludzkiej chytrości.

Często w celu ukrycia swej tożsamości przybierają postać... kobiety (tu ukłon w stronę dam). Wiadomo, gdzie diabeł nie może... Wiele miejscowych podań głosi, że kobieta tknięta szaleńczą złością, lub zazdrością może się zamienić w hannya - żeńską odmianę oni. Jedna z legend przypisuje walkę z diabłami(i to na mocy rozkazu cesarskiego) wojownikowi Minamoto-no Yorimitsu. Jedną z jego "ofiar" stał się słynny oni-zabójca o imieniu Shuten Doji zamieszkujący zamek na górze Oe. Yorimitsu, sam będąc mistrzem miecza, podróżował w towarzystwie czterech innych szermierzy. W czasie misji spotkali trzech tajemniczych mężczyzn, którzy podarowali herosowi hełm i butelkę magicznego płynu. Gdy Yorimitsu z towarzyszami dotarł do celu, został zaproszony przez gospodarza zamku na wystawną ucztę. Podczas biesiady diabeł opił się płynu z magicznej butli i błogo usnął. Wówczas samuraje przebili go włóczniami, a nasz bohater odciął mu głowę. Czerep Shuten Doji w ostatnim odruchu rzucił się na herosa i ugryzł go w twarz. Życie Yorimitsu uratował magiczny hełm. Miało to miejsce 25-go stycznia 990 roku... Poważnie...

Równie popularne jak oni, są demony **TENGU**.

Bardziej niż demon, pasuje do nich określenie nadnaturalnej rasy tożsamej z duchami gór. Mitologia podaje sposoby rozróżniania tengu według



Japońskie demony w pełnej krasie

Rys: Darek Styrna



stopnia ich ważności:

Daitengu - to naczelnik rodu;

Kurama tengu - tengu ze zbocza gór Kurama. Absolutna elita pośród tengu - władca tengu.

Karasu tengu lub **kotengu** - pośledniejsze lub niedouczone osobniki w rodzie.
Naczelników nie sposób pomylić z kimkolwiek innym. Obdarzeni są gigantycznym wzrostem i arogancko długaśnym nosem (Cirano de Bergerac zżółkł by z zazdrości). Ubrani są w mnisie szaty. Z ramion zazwyczaj wyrastają im skrzydła, choć osobniki pozbawione piór nie postradały tym samym umiejętności latania. Trzymanym w dłoni wachlarzem potrafią zsyłać wiatry o sile tornada. Chodzą obuci w geta - tradycyjne japońskie sandały na dwóch poprzecznych koturnach. Pielgrzymi składający dary ich potędze często ofiarowują świątyniom żelazne geta. Fakt, że niektóre z sandałów z powodzeniem mogły by służyć jako stół dla kilku osób, świadczy o wzroście Daitengu.

Wokół postaci naczelników trzepoczą zazwyczaj roje małych pierzastych tengu z dziobami zamiast nosów. Przypominają czasami duże kruki.

Tengu to postacie w mitologii japońskiej nietypowe. Mimo chimerycznego charakteru darzy się je zarówno strachem jak i szacunkiem. Zazwyczaj pierzaste gobliny są krwiożercze i mało ludziom przychylne. Podania twierdzą, że powstały z poległych w bitwach yamabuschi. Bardzo łatwo obrazić tengu. Można wprawdzie z nimi walczyć (tengu uchodzą za mistrzów we wszelkich walkach na białą broń), ale historia nie podaje przypadku człowieka, który przeżyłby taki numer.

Szczególnymi faworytami tengu byli ponoć ninja. Kim byli ninja wyjaśniać pewnie nie trzeba. Wystarczy jedynie wspomnieć, że wszystkie cechy, którymi obdarowywano "wojowników nocy", przypisywano również tengu. Spośród, że tak to nazwę "niezrzeszonych cywili" do najsławniejszych uczniów tengu należał Minamoto Yoshitsune (1159-1189) (patrz Kawaii 5/97 - "Legendy miecza").

Tengu zamieszkują zazwyczaj zbocza górskie i niedostępne obszary leśne. Rzadko wchodzą w konflikty z innymi nadprzyrodzonymi mieszkańcami tych obszarów. Zbyt są zajęte mieszaniem się w ludzkie zatargi. Współcześni historycy japońscy z uśmiechem sugerują, że cała historia Japonii była zapewne manipulowana przez tengu. Trudno, mają tengu, niech cierpią...

Trzecie miejsce, w rankingu na popularność japońskiej horror listy przebojów, niewątpliwie zajmują **KAPPY**.

Złośliwe stwory zamieszkujące jeziora i wolno płynące rzeki. Ma toto niecały metr wzrostu, żółwią skorupę na plecach i pazurzaste kończyny. Na głowie wyrasta im korona włosów otaczająca płaskie wgłębienie w czaszce. Zawiera ono wodę w chwili gdy kappa wychodzi na ląd i daje jej życiodajną siłę. Bez niej kappa ginie. Moim pierwszym wrażeniem, gdy zobaczyłem wizerunek kappy było, że wyglądają jak karykaturalne Mutanty Żółwie Ninja rysowane przez charadesignera na kacu. Są wyjątkowo paskudne i niebezpieczne. Przypisuje się im większość zagadkowych utonięć i uprowadzeń dzieci. Dysponują dużą siłą i uwielbiają sumo. Jedynym ponoć ratunkiem z ich łap jest wyzwanie kappy na pojedynek sumo i wygranie go.

Uwielbiają kraść i pożerać ogórki (każdy ma ostatecznie jakiegoś bzika). W związku z tą namiętnością sushi z dodatkiem ogórka nazywa się "Kappa-maki".
Egzekwo z kappami miejsce trzecie, i pozycję na podium, zajęły **GAKI**.
Wywodzą swoje pochodzenie z tradycji buddyjskiej. Jak wiadomo buddyści uważają, że po śmierci człowiek ma możliwość odrodzenia się. Scenariuszy pośmiertnej drogi ludzkiej duszy jest kilka:

- odrodzenie się w ciele mężczyzny lub kobiety w naszym świecie;
- odrodzenie się w naszym świecie jako zwierzę;
- udanie się za zasługi i litościwie życie do raju Gokuraku;
- fiki miki za wybryki, czyli gorące wakacje w piekle Jigoku;
- odrodzenie jako shura, w długowiecznym czyśćcu;
- odrodzenie się w świecie gakaido jako gaki.

Kim zatem są gaki? To potępieńcy, którzy popełnili na ziemi zbrodnię równie ciężką jak morderstwo... Marnowali jedzenie.
Świat gakaido jest światem głodu. Niewiele w nim jedzenia i wody. Gaki cierpią w nim jedząc wszystko co im wpadnie w pazurzaste łapki, ale nigdy nie doznają zaspokojenia. Bo też wpada im niewiele. Strawa zazwyczaj ginie jak sen nim zdążą jej dopaść.

Jak rozpoznać gaki? Ich identyfikacja nie sprawia kłopotu. Są straszliwie wychudzone, (nic dziwnego na takiej diecie), brzuchy mają rozdęte jak baloniki. Na ich głowach królują spiczaste uszy i wiecznie głodne szerokie usta. Często przedostają się do naszego świata i wówczas te żałosne stworki stają się groźne. Tym bardziej, że ich inteligencji w przeciwieństwie do **ONI**, nic się nie da zarzucić. Preferują jako pożywienie ludzkie mięso i krew. Są skrzyżowaniem ghula i wampira.

Obok tych klasycznych postaci spotkać można najdziwniejsze stworki. Oto kilka z nich:

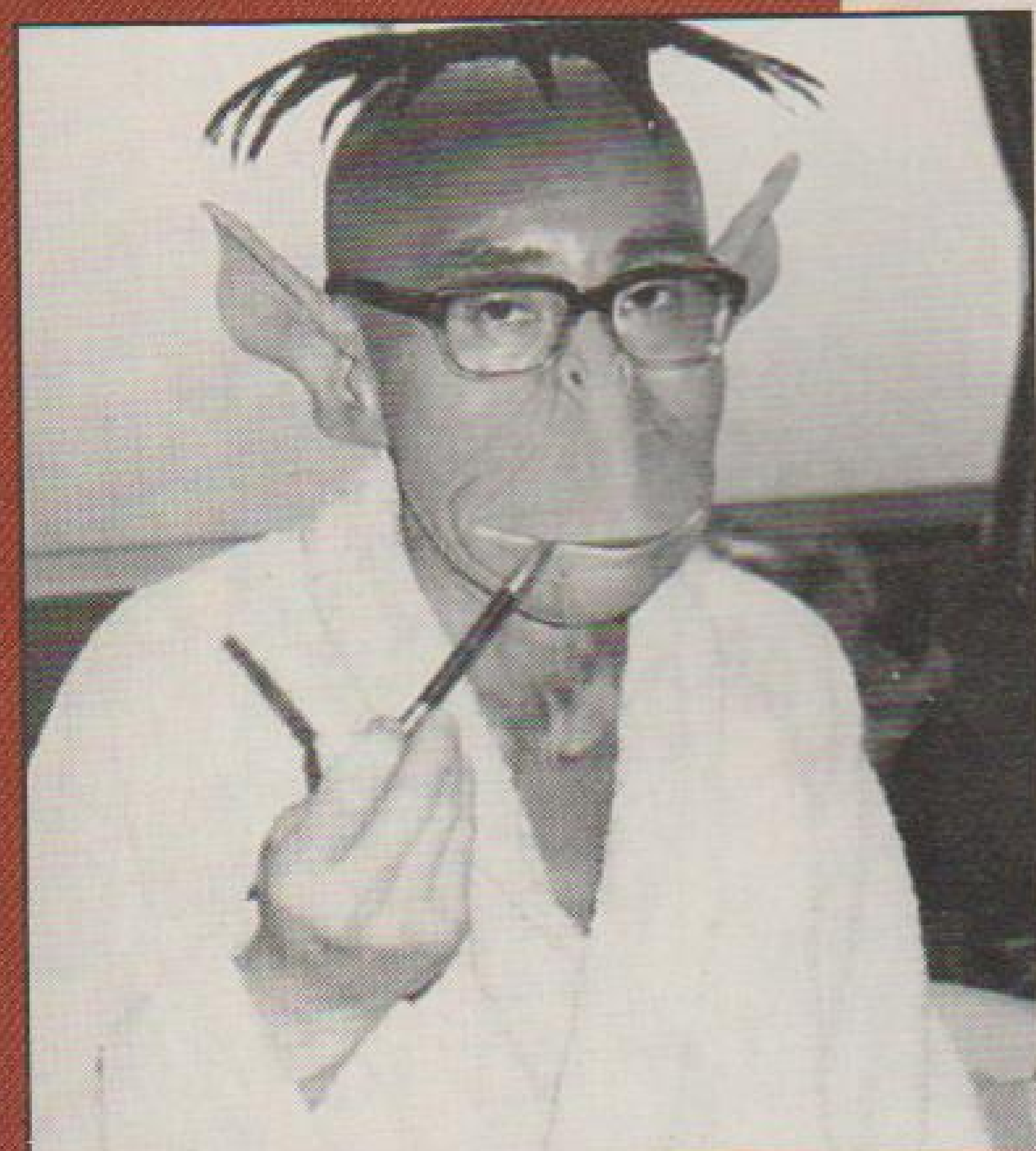
KAMAITACHI - najdziwniejszy potworek z jakim się spotkałem. Nie dość, że złośliwy to kompletnie nielogiczny. Nikt go nie widział, ale wszyscy wiedzą, że wygląda jak łasica z długimi kłami, którymi z oszałamiającą szybkością potrafi zadać głębokie rany. Atakując przygodne ofiary zbierają się po trzy. Pierwszy kamaitachi obala oponenta na ziemię, drugi rani go,... a co robi trzeci?
Konia z rzędem temu, kto wymyśli rolę trzeciego potworka... Do tłumaczenia tekstu źródłowego podchodziłem trzy razy, i ciągle wychodziło to samo... Trzeci, leczy ofiarę i zabliźnia jej rany.

Jak już zaznaczyłem, nikt nie widział kamaitachi w jego prawdziwej "formie". Atakowanym nieszczęśliwcom objawia się w postaci zawieszonej w powietrzu grupy bąbelków (coś jak bańki mydlane). Jedyną pamiątką po randez-vous jest potworny ból mięśni oraz zabliźnione i nie krwawiące głębokie ranki... Brrr...

KONAKI JIJI - demon manipulujący swoją wagą. Zazwyczaj spotykany jest przy drogach wieczorową porą lub nocą. Ma postać małego dziecka o twarzy szkaradnego, starego człowieka. Swoje ofiary wybiera spośród wieczornych wędrowców. Gdy jego ofiara podniesie go z ziemi, Konaki zaczyna głośno płakać. Podczas płaczu zaczyna rosnąć i stawać się większy i coraz cięższy. W końcu przywala swoim ciężarem nieszczęsną ofiarę i łamie jej kości. W tłumaczeniu dosłownym jego imię oznacza - "stary człowiek łkający jak dziecko".
Nie ma co. Niezłe prezenty czekają na śpieszącego do domu wędrowca. Następna "drogowa" niespodzianka to:

NURIKABE - demon wyglądający jak wielka kamienna ściana, ustawiona w poprzek drogi i czatująca na podróżników. Jeżeli jesteś dłuższy czas w drodze i nie możesz dotrzeć do celu, jest duża szansa, że utknąłeś w jego ciele. Starzy ludzie powiadają, że czasami przy zachodzie słońca Nurikabe objawia się w swoje widzialnej postaci - kamiennej ściany z parą maleńkich nóżek i rączek. No czyż to nie wspaniała wymówka dla panów


Postacie rodem z buddyjskiego piekła...


Niezwykle rzadkie zdjęcie żywego (i przyjaznego) kappy



powracających nad ranem do domu na paluszkach, z butami w ręce?

- To już po trzeciej? Nic tylko Nurikabe! A, że czerwone oczka?... No przecież to zmęczenie... Ostatecznie od czwartej jestem w drodze do domu...

Mniej sympatyczny od poprzednika jest:

ITTAN-MOMEN - widywany jest w postaci długiego, ognistego całunu materializującego się nagle w powietrzu. Atakuje wyłącznie nocą. Owija się wokół twarzy dławiąc oddech. Ciekawe jest pochodzenie jego imienia, bowiem ittan to nazwa starożytnej jednostki miary długości płótna używanego na śmiertelną szatę.

Na koniec krótkiej prezentacji istna perełka:

SHIKIGAMI - powoływany jest do życia przez tzw. Onmyo-shi (magów). Wygląda jak mały oni i jest całkowicie posłuszny woli swego kreatora. Potrafi przybrać postać dowolnego zwierzęcia lub ptaka. Może również wniknąć w ciało zwierzęcia i opanować jego wolę. Najgroźniejsze shikigami potrafią wniknąć w duszę człowieka, który w ostateczności potrafi nawet zabić osobę wskazaną mu przez jego shikigami. Demon potrafi być również groźny dla swego stwórcy. Zbyt bezwzględnie wykorzystywany może go zaatakować i zabić. Przy okazji sam ginie.
Gdy magowie walczą między sobą, najczęściej wysyłają przeciw sobie właśnie shikigami. Zdarza się, że gdy zaatakowany mag wyczuje wrogiego mu demona, potrafi go odeprzeć zaklęciem, poczym jako własną broń skierować przeciwko oponentowi. Taki demon nazywany jest wówczas **Shikigami Goeshi** oraz jest podwójnie silny i niebezpieczny.

Do najsłynniejszych magów Onmyo-shi w historii Japonii należał **Abe-no Seimei**. Mówiono o nim, że miał na swych usługach 12 shikigami, podczas gdy inni z trudem byli w stanie opanować dwa naraz.

Ha... Dobrze być magiem... Choć czasem niebezpiecznie. Nigdy nie wiadomo co takiemu ożywionemu stworowi strzeli w astralną łepetynę.

Dla odmiany dwoje niegroźnych w sumie mieszkańców głębin.

SHACHIHOKO - rodem z chińskiej mitologii potwór morski posiadający łeb tygrysa i rybie ciało. Jego skórę pokrywają jadowite kolce. Gdy wychodzi na ląd potrafi transformować się w tygrysa. Jest poddanym władcy mórz o imieniu Ryuo i w jego imieniu pilnuje porządków w morskich głębinach. Zazwyczaj pływa w towarzystwie wielorybów pilnując by nie połykały zbyt dużych ryb. Gdy morskie ssaki są mu nieposłuszne wdziera się siłą do ich paszczy i wyrywa im języki.
W średniowiecznej Japonii często wykorzystywano motyw Shachihoko jako ozdobę zamkowych dachów (coś jak europejskie gargulce). Do najsłynniejszych należą złote postacie potwora na zamku w Nagoya.

Morską towarzyszką Shachihoko często bywa :

NINGYO - czyli po prostu syrenka. Japońska panna wodna podobna jest do swej europejskiej odpowiedniczki.

Jest czarnowłosa, łagodna, do smutku sentymentalna i bardzo samotna. Jej łzy zamieniają się w perły. Rzadko ukazuje się ludziom... Najczęściej służąc dobrą radą lub ostrzeżeniem. Legendy wspominają o rybaku, który wypuścił schwytaną syrenkę i w podzięce otrzymał kosz perłowych łez ningyo.

Syrenki są łakomym kąskiem dla pań mających problemy z upływającym czasem. Zjedzenie bowiem mięsa ningyo zapewnia nieskazitelną urodę i tysiącletnie życie.
Legenda z Wakasy wspomina o dziewczynce, której ojciec brał udział w biesiadzie wydanej na cześć starszyzny wioski przez nieznajomych przybyszów. Mężczyzna wychodząc do domu zabrał ze sobą kawałek nieznanej mu potrawy. Okazało się, że było to mięso ningyo. Jego córka, która odgryzła jego kawałek, stała się znaną pięknością i żyła 800 lat (dwieście oddała swemu ukochanemu, księciu Wakasy). Po śmierci wystawiono jej świątynię.



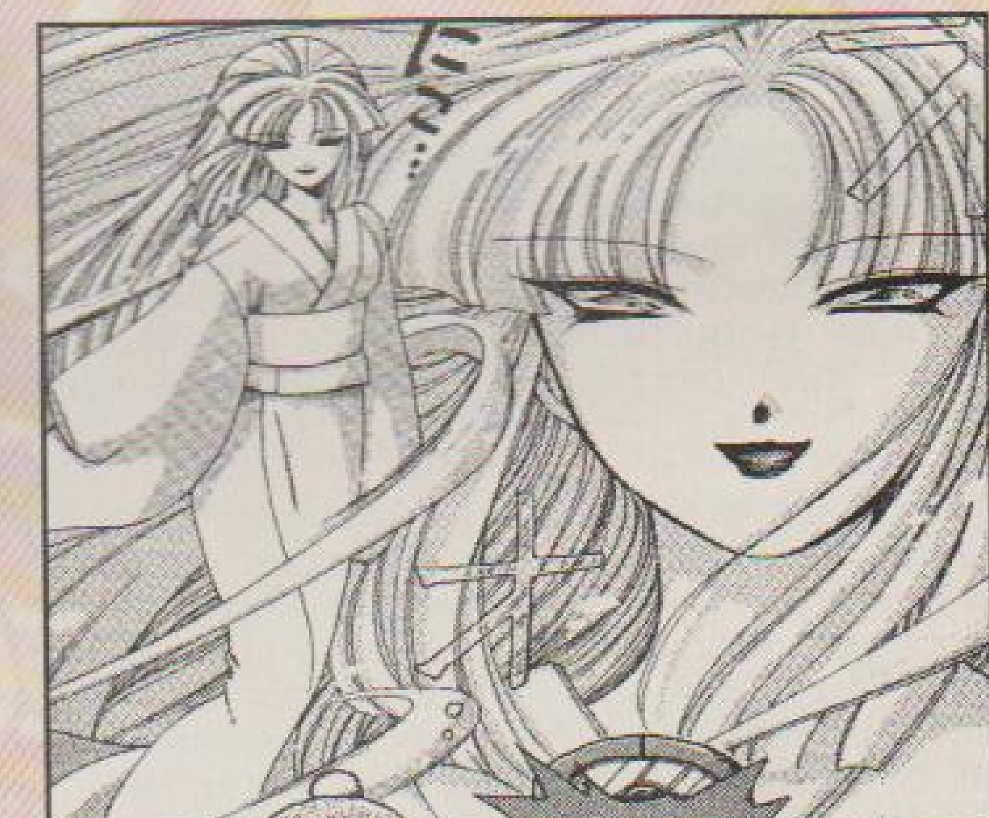
3x3 Eyes © 1994
Demon demonowi nierówny...

I teraz na absolutny już koniec demon, który startował w rankingu popularności poza wszelkim i kategoriami.

OBAKE (lub **BAKEMONO**) - upiór będący duchem osoby zmarłej. Pojawia się tak długo, aż załatwi do końca wszelkie ziemskie sprawy. Zazwyczaj kieruje nim miłość lub nienawiść.

Obake przebywające na ziemi z powodu miłości są dla ludzi niegroźne (chyba, że wywoła zawał serca). Pojawiają się w widmowej wprawdzie, ale miłej dla oka (brrr...) postaci jaką nosiły za życia.

Prawdziwym utrapieniem są natomiast przerażające upiory, które przywołała na świat nienawiść i chęć zemsty. Obake w pierwszym rzędzie nękają naturalnie sprawców swoich nieszczęść, ale przy okazji obrywa się wszystkim, którzy mieli problematyczne szczęście spotkać na swej drodze wałęsającego się ducha. Gdybyśmy trafili na upiorną rewię mody, preferowanym modelem obake byłby osobnik o ostrych rysach, kredowo bladej twarzy. Długie włosy zakrywają pół twarzy modela, a jego biały całun zwęża się na kształt trąby powietrznej ku ziemi niknąc tuż nad jej powierzchnią. Ręce obowiązkowo uniesione są na wysokości piersi, a dłonie złamane w przegubach mają luźno opuszczone długie palce.
Historię o kandydacie na obake zamieszczamy obok w formie obrazkowej.


Bakuretsu Hunter © Ray Omishi 1994
Księżniczka Śniegu - Yukihime - w najlepszym mangowym wydaniu.

Tyle na dzisiaj. Mimo wszystko życzymy Wam spokojnych snów i bezobakowych nocy.
Za miesiąc dalsza porcja japońskich niesamowitości, czyli dziewczynki i chłopcy strzeżcie się lisów z liśćmi trzciny na głowie... Dlaczego? Cierpliwości - henge, kitsune i tanuki są już w drodze.

Darek Styrna "Yamabushi"

Ilustracje ze zbiorów Witka Nowakowskiego

Bibliografia:
J. Tubielewicz - "Mitologia Japonii" - WAIF W-wa 1977
S. Arutjunow - "Starzy i nowi bogowie Japonii" - PIW W-wa 1973
Praca zbiorowa - "Gen-ichi Nishio" - Tokyo-Londyn 1994
W. Kotański - "Zwyczaje obrzędy i symbole religijne w Japonii" - W-wa 1974

DYPLOMACJA

NA PODSTAWIE "KWAIDAN"

NA MIEJSCE EGZEKUCJI WYBRANO OGRÓD YASHIKI.
SKAZAŃCOWI ZWIĄZANO RĘCE NA PLECACH I OBŁOŻONO GO
WORKAMI ZE ŻWIREM BY NIE MÓGŁ SIĘ RUSZAĆ.
PRZYBYŁ PAN DWORU I OBEJRZAŁ ZADOWOLONY
WSZYSTKIE TE PRZYGOTOWANIA.
SŁUŻĄCY PODAŁ MU DOSKONAŁY MIECZ
WYKUTY W BIZEN...



















ODEZWA OTAKU

A oto adresy:

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN
Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment
Ul. Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video
Ul. Kłobucka 23
Warszawa

Warner Bros
Ul. Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

VISION FILM DISTRIBUTION COMPANY
ul. Rydygiera 7
01-793 Warszawa

Walt Disney
Ul. Filtrowa 28
02-032 Warszawa

Uwaga! Miłośnicy mangi i anime! To nie jest żart primaaprilisowy! Postanowiliśmy zare agować na Wasze żądania i pomóc zorganizować ogólnopolską kampanię uświadamiającą! Sytuacja w jakiej znajdują się polscy fani mangi jest katastrofalna; żaden ogólnopolski kanał telewizyjny (pomijamy kanały regionalne, kablowe, satelitarne i kodowane, gdyż nie są one odbierane przez wszystkich mieszkańców Polski) nie emituje, ani nie ma w planach emisji jakiegokolwiek serialu anime, mogącego być przykładem wysokiego poziomu, jaki reprezentują sobą filmy animowane produkcji japońskiej. To od Was zależy, czy zostaniemy zauważeni! Jeśli sami nie zacznie-cie działać, nikt Was w tym nie wyręczy. Fani na całym świecie walczą o swoje prawa i dlatego mają dzisiaj to, czego polscy fani im zazdroszczą: sklepy z mangą, seriale anime w tv, firmy rozprowadzające kasety video, hity anime w kinach, huczne konwenty dla wszystkich otaku z udziałem wielkich gwiazd - mają swój świat, o który walczyli i nadal walczą. Nie dajcie się pochłonąć szarej rzeczywistości. Nie pozwólcie, aby zgryźliwe uwagi otoczenia zabiły w Was wspaniały świat marzeń! Nie pozwólcie się ignorować! Razem możemy zdziałać wiele, bardzo wiele, trzeba tylko być wytrwałym i konsekwentnym w swoim postępowaniu.

Poniżej w ramce znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

Uwaga! To jeszcze nie koniec!

Każdy, kto przyśle do redakcji kartkę pocztową z naklejonym kuponem konkursowym (patrz - lewy górny róg strony), potwierdzając tym samym swój udział w ODEZWIE OTAKU (wierzymy Wam na słowo, że bierzecie w niej udział - tj. wyślecie przynajmniej jedną kartkę z odezwą na jeden z podanych obok adresów) - weźmie udział w losowaniu ATRAKCYJNEJ NAGRODY MANGOWEJ!

Pamiętajcie!

Pamiętajcie jednak, że na jednym razie poprzestać nie można! Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy Wam pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

PS. W konkursie biorą udział tylko kupony wycięte z czasopisma, wszelkiego rodzaju kopie nie będą honorowane.

Kawaii

GŁOS OTAKU!

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słyną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi. Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

GUNDAM
MACROSS (ROBOTECH)
URUSEI YATSURA
DRAGON BALL
RANMA 1/2
NEON GENESIS EVANGELION
SAILOR MOON
TENCHI MUYO
BATTLE OF THE PLANET (ZAŁOGA „G")
....
....
....

Kawaii

Każdy z tych seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

GHOST IN THE SHELL
AKIRA
MONONOKE HIME
PORCO ROSSO
KIKI'S DELIVERY SERVICE
MÓJ SĄSIAD TOTORO
....
....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem zmarłego niedawno Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym.

Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.



CENA
24,40



CENA
24,40



CENA
24,40

UWAGA

ZAMAWIAJĄC KAWAII CD2 I KAWAII CD3, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

LUB

ZAMAWIAJĄC KAWAII CD3 I KAWAII CD4, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

PŁYTY MOŻESZ OTRZYMAĆ WPŁACAJĄC NA KONTO:

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Odział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

Krążek "Mangowe Okienka" został przygotowany z myślą o szerokim kręgu miłośników mangi i anime. Ogromny wybór: ikon, kursorów, tapet, wygaszaczy ekranów, plików dźwiękowych (w formacie wav) i gier opartych na najgłośniejszych produkcjach gier, komiksów i filmów. Dla bardziej wymagających zamieszczono zestaw programów narzędziowych, w tym między innymi programy do samodzielnego kreowania oraz edycji ikon, przeglądania plików graficznych i dźwiękowych. Całością płyty zarządza niezwykle łatwe i proste w obsłudze polskojęzyczne menu.

Wymagania sprzętowe: Windows 95, CD-ROM min.2x



CENA
24,40



CENA
28,00



CENA
25,00

Motto: *„A później będzie płacz i zgrzytanie zębów”*

KLUB WESOŁEGO SZAMPANA

Dziś prowadzi ***Mr.Gato***.

1) CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA

„Kiedyś Brat powiedział, że jest Czarodziejka z Księżyca. Myślałam, że to jest czarodziejka, która czaruje na Księżycu. Powiedziałam - okropna bzdura” (*Racja! Pierwszy był Pan Twardowski! Teraz Polska!*); (...) „Muszę powiedzieć, że nawet mam własną wymyśloną Czarodziejkę. Ma na imię NOMA, jest Księżniczką Księżyca Jurai. Jest najsilniejszą Wojowniczką we wszechświecie. Jej mama zginęła i obiecała sobie Noma, że będzie bronić wszystkich księżniczek we wszechświecie.”; (...) „Nie możemy pozwolić, żeby Disney dorwał się do Sailor Moon. Wszczynamy strajk głodowy??”; (...) „(...) mówi (mama), że ja jestem za młoda do bajek tego typu i gdybym nie miała na nią pieniędzy, to bym sprzedała własną rodzinę. Wiem, że mama ma rację (...); (...) „Nie mam natomiast pojęcia, jak nazywa się „laska” Sailor Saturn i do czego ona właściwie służy?” (*Ehmm... jakby Ci tu powiedzieć...? No, ten... W każdym bądź razie, używa go co odcinek!*); (...) „Jeszcze ułożyłam dalszy ciąg Sailor Moon, a oto tytuły podserii: 1) „Sailor Moon Super Stars”, 2) „Sailor Moon Queen”. I przyznaję szczerze, że pierwsze co zrobiłam w tych seriach to: zabiłam Taksida, bo od początku mnie wkurzał, oraz 3 gwiazdy mają już na stałe płeć męską, a to z tego względu, że Seja jest nowym chłopakiem Usagi.”; (...) „Mam charakter jak Bunny, tylko mniej płaczę.”;

2) DOŚWIADCZENIA WŁASNE

„Wspaniale, że ukazała się ceremonia parzenia herbaty. Muszę ją spróbować przeprowadzić. Sztukę seppuku już miałam demonstrować na niewinnym p. prof. od fizyki, ale w ostatniej chwili uratowały go nasze szkolne sekretarki, które przyszły liczyć pchły na zapleczu i wszy na naszych biednych uczniowskich głowach - moje stoczyły wcześniej bitwę z zielonymi, które wygrały i w związku z tym wzięły zakładników.”; (...) „Oto pozostałe (anime), które były emitowane na TVP1 i 2, oraz Polsacie: Kaczor Donald, Pover Rendzels, prawdopodobnie „Maska” i inne”; (...) „Ciekawostki o kulturze japońskiej - tę rubrykę czyta nawet moja Babcia!!!”; (...) „(...) na jednym z nich (plakatów) jest Haruka i Micziru objęte, no i powiedziałam, że to dwie dziewczyny, a ona mówi, czy ja ich rysuję w swoim komiksie. Ja odpowiedziałam, że tak, no to ona mnie zapytała czy w moim komiksie są pedały.” (*A ponadto Żydzi, komuchy i masoni*); (...) „Jestem przeziębiona i pożeram właśnie ciepły, tłuściutki rosół z kury. Musicie wiedzieć, że jesteście dokładnie tacy, jak ten rosół: pyszni, pełni energii i ... ekhm... cudowni na kaszel i grypę.” (*To o nas! Zaróżowiłem się... ekhm...*); (...) „A propos przeciwników mangi, to bardzo się w#@* (*piiii*), gdy przeczytałam reportaż „Wieczoru Wrocławia” o „Kawaii” (w pośpiechu szukałam na nich moją największą i najostrzejszą siekierę). Zacytuję Wam ostatnią linijkę tego p#@# (*piii*) reportażu: „(...) kup dziecku „Kawaii” i CD - niech się rozwija”. Co za, #@#@ (*piiiii x10*)! Kto powiedział, że to gazeta dla dzieci?! Przez tych ##@# (*piii*) z WW, o mało co nie nabawiłam się nerwicy! Mamusiu, gdzie moje prochy!” (*Spoko! Za to, że ośmielił się mnie zacytować, poskarżyłem się pani! Gościa już namierzyłem, a mój cappo di tutti wysłał do niego nieświeżą rybę! Dzięki, don padre! Aha... fajne fotki, Sailor Yuku!*); (...)”Bardzo kocham zespół Just 5. Chciałabym, żeby państwo ich pozdrowili i przekazali mój adres, który oczywiście podam pod koniec listu.”; (...) „Jak każdy początkujący wielbiciel anime i mangi, mam pewne trudności z dostaniem czegokolwiek o tej tematyce. Mówi się, że Katowice to miasto bycze (z dop. cztery domy, dwie ulice), jednak przydomek „bycze” odnosi się chyba tylko do ilości domów i smogu w powietrzu.”; (...)”Cześć! Właśnie skończyłyśmy rytuał parzenia herbaty. Nie była zbyt smaczna, ale jakoś ją przełknęłyśmy (chodzi o herbatkę zieloną). Nie byłyśmy do tego celu zbytnio przygotowane, ale spróbujemy Wam opisać, jak to było. Na samym początku przygotowałyśmy posiłek, który składał się z ryżu, warzyw (...), no i ryba (paluszki rybne Kapitana Iglo!). Niestety nie popijałyśmy sake, bo mamy dopiero 12 i 14 lat. Myślałyśmy, żeby zamiast sake wypić syrop na kaszel, ale się skończył. Śmiałyśmy się obie, dlaczego tylu japończyków upija się tą sake podczas rytuału: żeby nie czuć bólu drętwiejących nóg podczas klęczenia (spróbujcie chociaż przez 20 minut klęczeć jak Japończycy, to zrozumiecie). Jako owoc sezonowy wzięłyśmy banana (Ha! Ha!). Potem poszłyśmy na spacer do drugiego pokoju podziwiać widoki w telewizorze, podczas gdy wcześniej przygotowana herbata zaparzyła się. Po powrocie z „wyczerpującej” wycieczki, zasiadłyśmy do picia herbatki. Była bardzo gorzka i uznałyśmy, że to bojowe wyzwanie wypić ten trunek do końca. Podczas pojedynczych łyków próbowałyśmy improwizować rozmowę o ceremonii. Potem przygotowałyśmy nieco lepszą i rzadszą herbatę z cukrem (oczywiście chodzi o herbatkę zieloną). Zapomniałyśmy napisać o ciasnym przejściu do pokoju. Pół roku temu zdarzył mi się przykry wypadek, a mianowicie zbiłam sobie szybę od drzwi mojego pokoju (strasznie bolesne, nie radzę próbować). Przechodziłyśmy przez dziurę, w której niegdyś była owa szyba. Było to bardzo trudne, biorąc pod uwagę, że byłyśmy we „własnoręcznych” kimonach. KIMONO MINAKO: Szlafrok z bardzo ciężkiego materiału, z rękawami jak w oryginalnym kimonie. Pod spodem wystawała czar-



CHOMIK ALFRED II - Black in Men

na spódnica. W pasie przewiązana różowym szalikiem. REWELACJA. KIMONO SETSUNY: Od pasa w dół obwinięta byłam powłoczką na kołdrę, u góry krótki szlafroczek, w pasie przewiązany żółtym prześcieradłem. PALCE LIZAĆ. (...) Podpisano: Setsuna Meiou i Minako Aino.”;

„W moim otoczeniu nikt się „tym” nie interesuje. No, może poza jednym chłopakiem z mojej klasy. On nazywa siebie „OSRAKU”. Nie cierpię go. Nie wiem dlaczego!” (*My wiemy, lecz nie powiemy!*); (...) „(...) postanowiłam zrobić eksperyment. Specjalnie zostawię na wierzchu parę numerów Kawaii i zobaczę, jak rzesze moich kuzynów i kuzynek zareagują przeglądając te numery (mam nadzieję, że to zrobią). Oto wyniki eksperymentu: godz. 12.30 - rozkładam Kawaii; godz. 15.00 - niezbyt duże zainteresowanie; godz. 19.40 - już po przyjęciu. Zainteresowanie nie było olbrzymie (mój kuzyn poczytał trochę, ale głównie o Tamagochi). No cóż, pomimo iż dowiodłem, że prawie nikt z moich krewnych nie interesuje się mangą i anime, to przynajmniej nikt z nich nie robił na temat „Kawaii” głupich komentarzy, a to już o czymś świadczy.” (*Bracie! Twoją świetlaną przyszłość ujrzałem w Instytucie Socjologii! Tarot nie kłamie.*); (...) „Piorun mnie trzasnął i zacząłem kupować to. Wydawałam na to coraz więcej pieniędzy i kieszonkowe już mi niewystarczyły, więc prosiłam rodziców. Wszystkich szokowało to, że wydaję 60 złotych na gazety, a ja się tym nie przejęłam. Zrozumiałam (...), że bez tego nie mogę żyć. Dlatego wszystko rzuciłam, nawet naukę, żeby mieć na to wolny czas. Dzięki Sailor Moon nie czułam się samotna i nielubiana, ale szczęśliwa. Miałam tyle marzeń, że trudno je wyliczyć. Nie myślałam o rzeczywistości, a ona mnie ukarała. Moi rodzice nie wytrzymali, powiedzieli mi, że czas z tym skończyć. Mówili też, że nigdy nie kupowali tak drogich gazet. (...) To istoty bezmózgowe, kompletnie nie wiedzą jak wiele znaczy manga czy anime (...). Złamali mi serce, nie podaruję tego płazom!”; „Kiedy kupowałem Wasz magazyn myślałem, że manga i anime to imiona jakichś postaci!”; (...) „I przede wszystkim chciałabym pochwalić okładkę - zarówno przód, jak i tył. (...) a tył za to, że jest na nim reklama magazynu komputerowego. Co to ma do rzeczy? Owszem, dużo. Po prostu wtedy, kiedy nadciąga wapno, kładę „Kawaii” tylną stroną do góry i biedni staruszkowie myślą, że to kolejny magazyn komputerowy!”;

3) TWARDA LOGIKA

„Jestem miłośnikiem mangi i anime od 6 lat, ale jest moim hobby od 3 lat”; (...) „Czarodziejka z Księżyca czy Ryoko - co za różnica? I to, i to jest mangowe.”; (...) „Po pierwsze: mówcie do mnie „Mała Washu”, bo jak nie, to ugryzę! Po drugie: spokojnie, nie jestem dzisiaj głodna.” (*Yo, Mała Washu!*); (...) „Mam do Was kilka próśb, które mam nadzieję spełnicie. Szantażem Was nie zmuszę, gdyż nie posiadam arsenału broni ani żadnych kompromitujących Was dowodów (gdybym nawet miała, to i tak za bardzo Was cenię, aby ich użyć...) PS. Nie bierzcie tego poważnie, zaświadczam, że jestem całkowicie zrównoważona psychicznie (...)” (*Zaraz zabiorą mnie do Tworek...*); (...) „A może masz przystawiony pistolet do skroni i każą Ci oglądać? A, jeśli Cię cholera bierze, to idź do szpitala, bo to ciężka choroba.” (*Mamoniowa jestem. Nikt tu nikogo pod pistoletem nie trzyma, wprost przeciwnie! Ja siedzę na tym zebraniu z prawdziwą przyjemnością!*); (...) „Kieruję ten list do redakcji i każdego człowieka, który w swoim liście pisze: „Jestem bardzo podobny (-a) do (np.) Usagi Tsukino”. Gdy czytam takie tekściki, leję po nogach. Po prostu nie wierzę w to, że ktoś jest podobny do postaci z anime. (...) Gdybym zobaczyła Bunny Tsukino wychodzącą ze sklepu, zemdlałabym z wrażenia!”; (...) „Cena „Kawaii” nie gra dla mnie roli, może sobie kosztować 10 zł, ja i tak będę Was kupować!!! Dwa egzemplarze jak zawsze... Wiecie dlaczego? Bo ja uwielbiam jeść. Jem, kiedy czytam komiks, książkę... Kawaii... Właśnie!!!! (...) Nawracam wszystkich na mangę, chociaż na niektórych to nie działa.” (*Po prostu, niektórzy są mniej podatni na hipnozę.*); (...) „Jako że jestem powieściopisarką, mam przywilej bycia niepoczytalną.”;

4) A CO MI POWIESZ, WUJKU „DOBRA RADA”?

„Gdzie można dostać mangę Tenchi Muyo (oczywiście w wersji oryginalnej, tomowej)?”; O TAMAGOCHI: „Na początku było super, lecz potem kurczak umarł (wziąwszy pod uwagę, że kupiłam go w czwartek, a we wtorek padł) akurat kiedy miał mieć 5 lat. Zwracał mi, darł się w niebogłosy (chciał zastrzyk). Po prostu był chory. Mam już 16 kurczaka (w tym samym jajku). Dlaczego umiera w wieku 5 lat?” (*Wujek Dobra Rada: To proste! Zbyt mocno go maltretujesz. Zabawy masochistyczne z Tamagochi są niewskazane, o czym dokładnie informuje instrukcja (tak, to te małe napisy po chińsku*); (...) „Mam 15 lat, a jeszcze nie mam żadnego chłopca. Tak bym chciała jakiegoś poznać, żeby się ze mnie nie śmiały ko-

leżanki."; (...) „Czy moglibyście wyprodukować kasetę video pt. „Czarodziejka z Księżyca" w Szczecinie?" (*Jedno małe pytanko: ile sztuk?*);
„Droga Redakcjo Kawaii. Interesuję się mangą od września. Niedawno dostałem Internet. Gdy rodzice wyszli z domu, wszedłem na adres: HTTP://otakuworld.com/dov.kiss. Zainteresowany panienkami nie usłyszałem, jak wrócili rodzice. Mama weszła do pokoju, gdy na ekranie była roznegliżowana ślicznotka. Kazała mi wyjść z pokoju i zaczęła rozmawiać z tatą. A ja zawstydzony usiadłem za biurkiem i napisałem ten list. Proszę Was o poradę, co zrobić? MLEKO." (*Wujek Dobra Rada: To proste. Przede wszystkim nie popadaj w panikę. Spokojnie wytłumacz rodzicom, że Ty nie przechodzisz freudowskiego okresu latencji. A ponadto, podstawowe zasady fizyki mówią, że jak się wchodzi, to się najpierw puka!*); (...) „Czy nad podziw kochana redakcja mogłaby wyjawić mi tajemnicę istnienia znaczka Sailor Moon na każdej okładce Kawaii? Nic do tego nie mam, tylko zastanawia mnie dlaczego ona wisi, a ciekawość wypróżnić mi się nie daje.";

5) CHLEBA I IGRZYSK

„WIĘCEJ STRON LUDZIE, bo tak nam chudniecie, że niedługo znikniecie."; (...) „Denerwuje mnie podejście do niektórych spraw Mr.Gato, np. to, że próbuje grać „macho" i w ogóle jego postawa - strasznie seksistowska itp." (*A tam „próbuje". Pierwsze zdanie jakie powiedziała mi moja kobieta, to: „Mówili mi o tobie: geniusz, błyskotliwy, ale nie mówili jaki z ciebie zwierzak". I co Ty na to? Ha!*); (...) „Mr.Gato: autor niniejszego tekstu cechuje się chorobą psychiczną i niezwykle niskim ilorazem inteligencji. Jak można dopuścić do opublikowania tak beznadziejnych, kretyńskich wymiotów. (...) Niech tylko zdobędę jego adres. Stary. BLACK-metal mafia się tobą zajmie. (...) Skąd bierzecie takie dzieci - ze szpitala, cholera wie gdzie go znaleźliście!! Ale po kiego grzyba wam człowiek który interesuje się SAILORKAMI i (z pewnością) masturbuje się oglądając mangowe GIF'y (...)" (*Baka! Znów ktoś spisał moje cechy charakterystyczne z paszportu!*); (...) „Położę się krzyżem, ale proszę, spełnijcie moją małą prośbę!"; (...) „BŁAGAM, BŁAGAM, BŁAGAM, BŁAGAM, BŁAGAM, BŁAGAM O TEN PLAKAT!"; (...) „Kończę pisać I tom książki-anime, które powstało na podstawie mangi Naoko Takeuchi „Sailor Moon". Chciałabym uzyskać prawa, które zezwalałyby mi na wydanie w przyszłości wyżej wymienionej książki. W tym celu chcę wysłać list do Kodanshy z prośbą o wydanie mi potrzebnych zezwoleń. Jednak jest pewna przeszkoda, ponieważ nie mam adresu do Japonii do Pani Takeuchi, więc (...) proszę o przysłanie mi go (wysyłam kopertę zwrotną ze znaczkiem)."; (...)"Wyobraźcie sobie, że mam nową dziewczynę... hmmm (x1000), ma na imię „Kawaii" i ma 63 strony. Zakochałam się w niej (...)"; (...) „Przy okazji chciałbym pozdrowić (...) pana Wałęsę, bo chciał z Polski zrobić drugą Japonię."; (...) „W Waszych artykułach brak pewnej pasji i smykałki do tematu! Np. artykuł z Kawaii nr 1 przedstawiał dziewczyny tak sucho, że musiałam czytać go w wannie, bo bym się zmieniła w proszek! Może powinniście zatrudnić jeszcze jednego redaktora do spraw Sailor Moon?" (*Niestety. Jedyny wolny etat jest zarezerwowany dla chomika Alfreda II. Sorry.*) ; (...) „Proszę, zróbcie coś z tą okładką, bo wygląda jak Muminki!"; (...) „Niniejszym oświadczam, że jeśli nie spełnicie powyższych wymagań to... kupię sobie Sukeban Deka."; (...) „Pozostając przy komiksie, w SILVER EYE nareszcie pojawił się trup HURAAAA. Więc proszę Pana Piotra Kowalskiego, żeby rysował więcej akcji, trupów i żeby Samai i Aeda nosiły większe giwery i biust." (*„I któż nam każe patrzeć na płaskie pagórki i płaskie biusty" - napis wykonany sprayem na ścianie schroniska górskiego.*);

6) NA POCZĄTKU BYŁO SŁOWO...

„Świat jest niesprawiedliwy! Już miałam cały, kwiecisty i wygładzony literacko list, gdy właśnie w chwili, gdy miałam przelać myśl na papier - wszystko zapomniałam i muszę zaczynać od nowa."; (...) „Serdeczne życzenia z okazji Dnia Walentego, abyście wszyscy znaleźli partnerów, chłopaka lub dziewczynę, a może niektórzy męża i żonę. Jeżeli niestety nie znajdziecie nikogo, to ja jestem do dyspozycji."; (...) „WAŻNE: Opublikować ten list." (*As You wish, My Lord!*); (...) „Konichiwa Pawełek i reszta sympatycznej brygady AA (bez obrazy)." (*Konnichi-wa Gruba Berto!*); (...) „Kawaii nie jest czasopismem. Jest to szmatławiec kolorowany żydowski grafikami. P@#@@# to najgorsze czasopismo jakie spoczywa w kiosku obok Cats'ów i Popcornów!" (*No cóż, dobre towarzystwo :-) zobowiązuje!*)

7) CHAŁUPY ŁELKOMTU, CZYLI SZAŁ CIAŁ

„I jeżeli o mnie chodzi, to nie podoba mi się ta cała erotyka. No i zakończyłam egzorcyzmy." (*Lamia: Co to?; Maksik: To życie!*); UWAGA! PISOWNIA JAK W ORYGINALE! - „NIE lubię cenzury. Wręcz JEJ nienawidzę, więc WY moje PANY, jesteście PANAMI mojej kochanej KAWAII, czyli MANGA i ANIME, Japonia, wytoczcie WOJNE tej GłupoCIE. Cenzurze zabijającej sens dzieła, wdzierającej się w nasze życie. Co to? Komuna czy dyktaturA? Gdzie się podziały ideały WOLNOŚCI? Cenzura, trzeba się JEJ pozbyć. A WY możecie, powinniście, jeśli chcecie, zadać cios w obleśne ciała faszystowskich polityków i strażników moralności. PFU! Rożucie ich kości. W imię wolności. Nadejdzie dzień, że pozbawimy ich godności lecz TERAZ czas na seks czyli „Yessss" dla Waszej propozycji. Jedno, dwa „Kawaii" oooo takkiejj tematyce. Przecież to normalne, ludzkie i wspaniałe..." (*THC rulez!*); (...) „Jest pewne „ale". Owszem, moich zaropiałych patrzałek oderwać od „Kawaii" nie mogłam, ale do cholery, gołych bab oglądać nie chcę!!! Chłopa dajcie, królestwo za chłopa!"; (...) „Mieszkam w małym miasteczku o nazwie Nowa Sarzyna. Jest takie małe, że jest tylko jeden sklep, w którym można kupić „Kawaii". Znam tylko dwie osoby, które interesują się mangą. Pierwszy z nich to EROTOMAN. Nazwałam go tak, gdyż kupił on tylko jeden numer Kawaii tylko dlatego, że zobaczył w nim postacie całkiem nagie. Całą jego gębę zalała piana i uciekł do domu. Nie widziałam go już 5 miesięcy, ale słyszałam, że krąży po okolicy."; (...) „Nie podobała mi się okładka szóstego numeru Kawaii. TA POTWORNA BABA Z GOŁYMI... Y, YH, PIERSIAMI BYŁA STRASZNA. (*Rzeczywiście. To skandal i niedopatrzenie. Następnym razem przypilnuję grafika, żeby Armitage na okładce była całkowicie naga! Jeszcze raz serdecznie przepraszam.*);

8) FANCLUB ANONIMA BEŁKOTA

FRAGMENTY DRUGIEGO LISTU (październik '97): „Najfajniejsi są jednak ci „otaku", co dają „dobre rady" innym. Robią wykłady, kto jak się może nazywać a kto nie, wiecznie zasłaniając się Akirą. Mnie to nie interesuje, że sobie obejrzeli jeden film, ja go nie oglądałem i jakoś żyję (nie mówię, że nie chcę obejrzeć). Mnie na tym tytule nie zależy, to dobre dla pedofilii i maniaków (chodzi o «otaku», a nie o Akirę). (...) Co do „kultury" to zamknięcia (Kawaii - dop. Mr.Gato) nie chcę (to z litości). Jednak, gdybyście szli z torbami (normalnymi - plastyczno-materiałowymi), to ja na Waszym miejscu odszedłbym w pełnej sławie, serwując cały ostatni numer „kulturalnym" filmom i komiksom. W końcu nie można zamknąć czegoś, co upadło! Nie?! (...)" (To pokłosie sprawy mangowej erotyki);
A OTO KAWAŁKI Z TRZECIEGO, RÓWNIEŻ NIEOPUBLIKOWANEGO LISTU ANONIMA: „(...) Zauważyłem dziwne zjawisko: w nr 1 plakat robiła tylko Karolina, w 2 nr już fuzja Rogóż-Szczerba, a w 3 doszedł do duetu jeszcze Jędrzejowski (tła?). Wnioskuję, że w nr 4 będzie czwarta osoba do kompletu. Rezerwuję sobie miejsce na 8. A co to za panna, która do różowych majtek zakłada ciemne pończoszki? Naklejki, widokówki, plan lekcji - może jeszcze papier toaletowy? Przedszkole się ucieszy! (...) Jakaś OO (...) woła o powiększenie galerii. Pytam, po co? Podobno Petroniusz by się wyrzygać, czytał poezję Nerona, a ja oglądam sobie te dzieła np. „Czarodziejka blasku zorzy", „Władczyni wiatru". Szowinistą nie jestem, ale coś tak głupiego, to mogła tylko baba wymyśleć (lub osoba, której wyciągnięto mózg przez nos słomką, a na jego miejsce wsadzono kalafior)! (...) Ktoś zaproponował plakat z Haruką i tą drugą. Dobry pomysł. Nic nie mam do lesbijek. Fajne dziewczyny! (...) Skoro jesteśmy przy temacie, to jakaś „społecznica" się pluje, że tam ją coś golego bulwersuje. Czy ona zdaje egzamin na dewotkę roku? (...)";
MOTTO CZWARTEGO LISTU (grudzień '97): „(...) Ps.: ilość wrogów jest wskaźnikiem popularności - to słowa jakiegoś polityka, ale nie pamiętam jakiego. Wasz najmilszy fan - Bełkot"; (...) „Moja rada jestażeby kupił sobie zielono-gumową maskę i żółty kapelusz na łeb, to wtedy kumple z podwórka go nie poznają. Garnitur w żółtym kolorze dobrze wpłynie na jego stan podniecenia i orgazmu."; (...) „Ten Anonim Bełkot to jakiś duży Łosiek. On chyba myśli tylko o jednym: porno, porno, porno, porno i jeszcze raz porno. (...) Mr Łosiek, gdy czytałem twój list, mój pies wymiotował przez 6 dni ciągiem, moja babcia tańczyła rocka, a na pogrzebie pogo. (...) zajmie się tobą T.B.B. - Tajna Brygada Bachorów i ciekawe, co będzie z Twoim bełkotem."; (...) „Zoisite: Nie mam dla niego litości; Haruka: Jeśli jeszcze raz walnie taki tekst to mu wykręcę #@## pałeczkami do ryżu! Skoro on nie lubi Sailorek, to jesteśmy pewni, że do Wolbromu (czy jak się tam pisze) nie dotarła jeszcze cywilizacja, w tym telewizja (Haruka: co to za prymitywna wiocha?)"; (...) „Jak nie będzie Wam przeszkadzać, chciałabym stać się kimś, kto jest jakby „kierującym" w fan-clubie przeciwko Anonimowi Bełkotowi z W, ale jak nie chcecie, to niech z tego fanclubu nie będzie kierującym."; (...) **RESZTA LISTÓW OD FANÓW NIE NADAJE SIĘ DO PUBLIKACJI!!! DLACZEGO? (To było pytanie retoryczne.)**

9) LIST SEZONU!!!

„Ohayo! Drogi czytający, nie zrażaj się tym co za chwilę nastąpi, wbrew pozorom wszystko jest w porządku i nie mamy skrzywienia psychicznego na tle seksualnym... a może tak? Wbrew pozorom nie jest to notatka „Mój pierwszy raz" do Bravo, czy innego szmatławca (bez obrazy dla Mr Jedi... chyba on albo Alfred II tego nie czytają, chociaż kto wie, co Alfredowi II przyjdzie do tej chomiczej łepetyny). Ale nie odbiegajmy od tematu, którego tytułem jest: „Nasze pierwsze doznania". Był jeden z czerwcowych upalnych dni, a bluzka lepiła mi się z obu stron. Gdy pierwszy raz TO ujrzałam, poczułam jak serce bije mi szybciej, a nogi uginają się pode mną. Byłam wprost oszołomiona grubością i wielkością TEGO. Błyszczało w słońcu kusząc i wabiąc swoją czerwienią. Wydawało mi się, że śnię. Sięgnęłam drżącą dłonią, aby dotknąć... Pod palcami wyczułam gładką i śliską powłokę okrywającą spełnienie moich marzeń. Wydałam głębokie westchnienie i zapytałam po raz pierwszy, patrząc prosto w oczy facetowi naprzeciwko mnie: ILE? Wtedy on powiedział, coś co zmieniło cały ten dzień: 4 zł i 95 groszy. Już wiedziałam, przykre lecz prawdziwe - zabrakło mi złotówki! W ten sposób musiałam wrócić do domu po resztę pieniędzy, bo kioskarz nie chciał sprzedać po niższej cenie pierwszego numeru „Kawaii"... Podpisano: JA i JA." (*Hej, dziewczyny! TO wyrywa z butów! Proponuję wykupić licencję u Telekomunikacji i otworzyć PARTY-LINE za 3,70 za minutę plus VAT. A tak ponadto, to fajnie wiedzieć, że ma się fanki na własnym, wrocławskim podwórku. Arigatou!*)

10) KĄCIK POEZJI, CZYLI W KRAINIE MANGOWEJ ŁAGODNOŚCI

Motto:
Piosenkę rozpoczynamy od Gis. Gis - jak od gitary!
„Hej, młody junaku, smutek zwalcz i strach.
Przecież na tym piachu, za czterdzieści lat (...)"
Z: **„MIŚ" reż Stanisław Bareja**

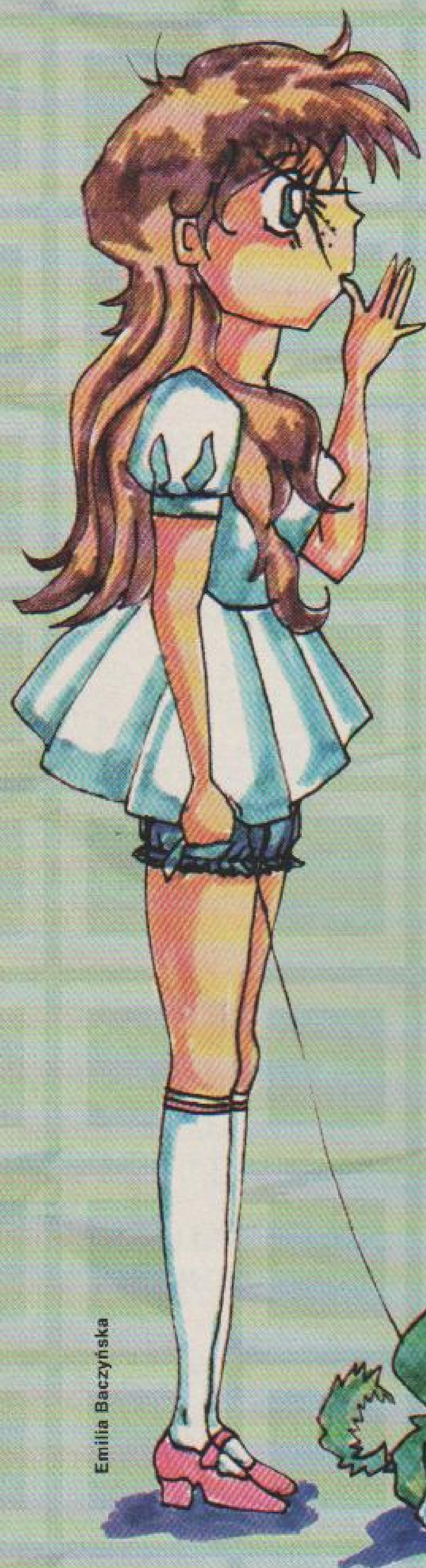
tytuł: ***„KAWAII - moje czasopismo"***

Kawaii, Kawaii, Kawaii, Kawaii,
O mandze i anime znajdziesz tutaj.
Tu same wyborności, jak dla ważnych gości.
Bo ono, ten Twój przyjaciel, jest właśnie dla Ciebie,
Rodzina Cię z nim w trumnie pogrzebie.
Bo tu „Akira", „Tenchi Muyo" i „Czarodziejka z Księżyca",
Widzisz? Już Cię siostra za rękę do kiosku hyca.
-Ej, kioskarz, dawaj „Kawaii"!
-A co to takiego?
-Mówię: dawaj!
-A co to? Pismo dla dzieci?
-Ej, panie, panie! To nie są śmieci!
To jest polskie pismo mangowe!
Weź pan uważaj, bo strzelę Ci w głowę!
-Dobrze, już dobrze! Pisemko dajemy...
Takie zdarzają się w życiu scenki.
Lecz my oglądamy w „Kawaii" panienki!

Anita

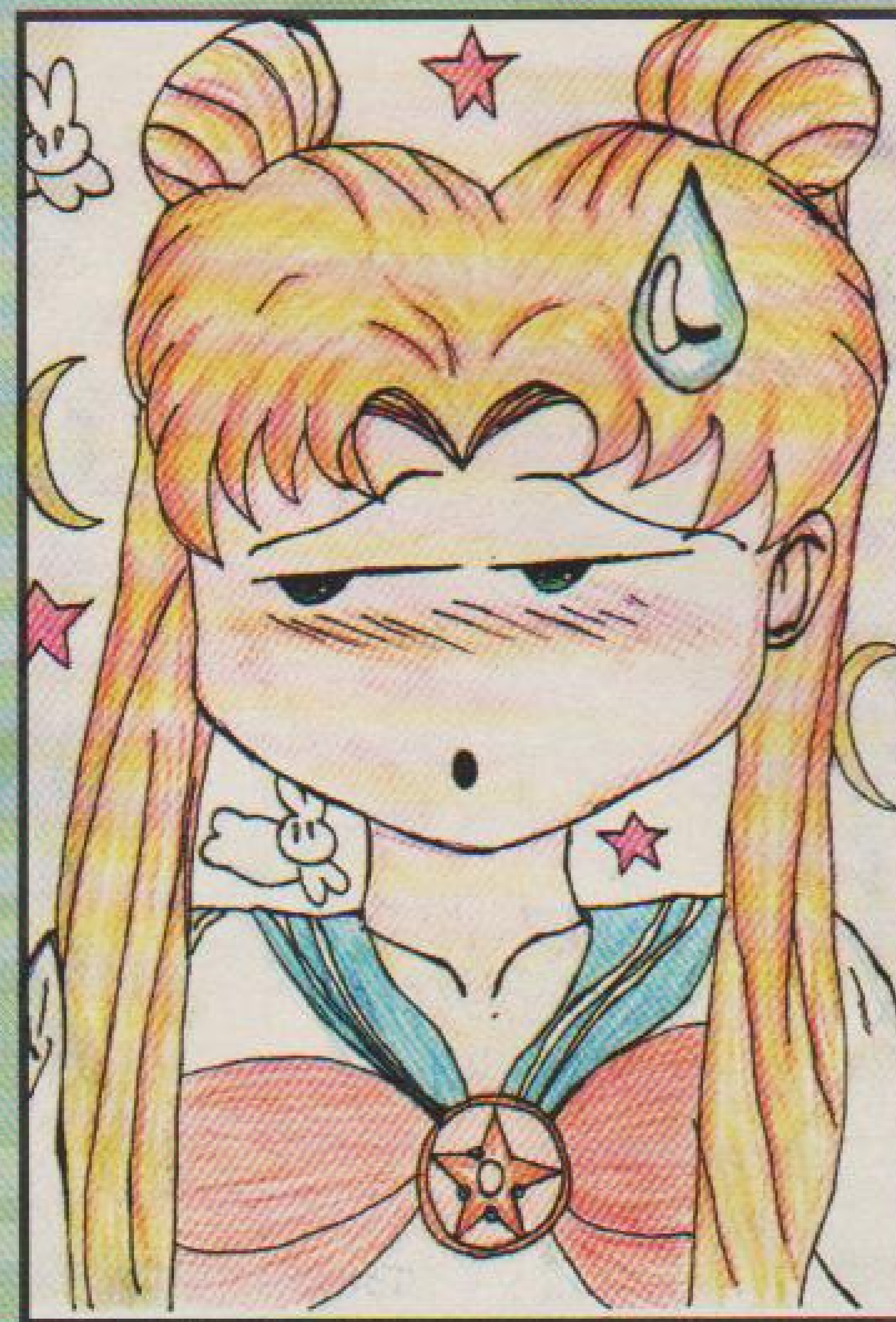
REDAKCJA „KAWAII"
Wydawnictwo Silver Shark
ul. Tęczowa 25
53 - 602 Wrocław

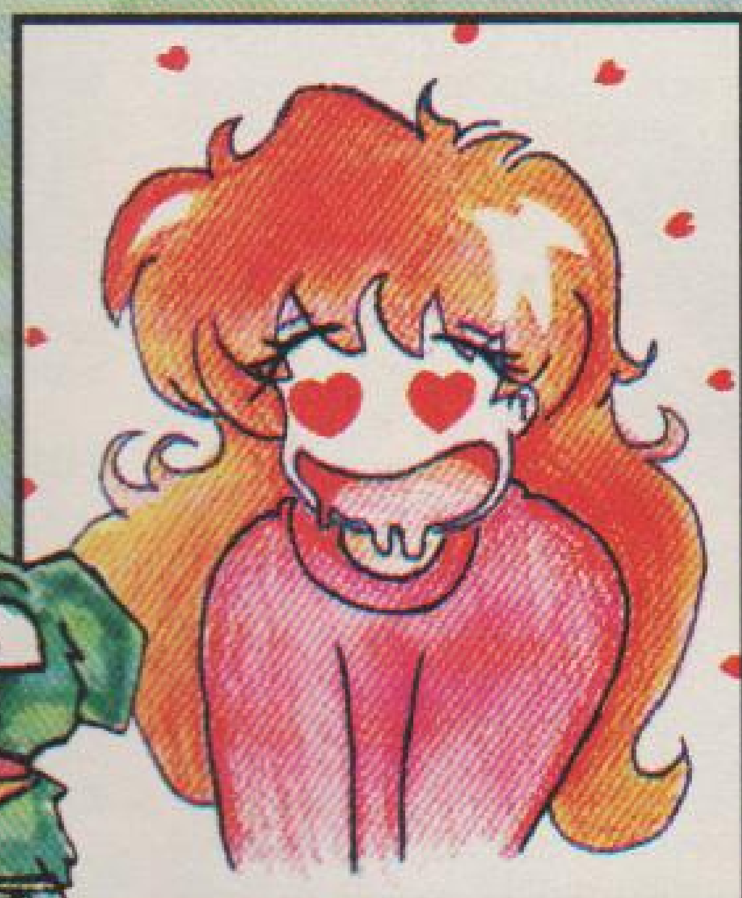
I jeszcze przypominamy mieszkańcom Wrocławia, że Kawaii obecne jest w Miejskim Programie Polskiego Radia Wrocław (89,8) w każdy piątek o godzinie 13.50. Gościmy w programie Anny Geryn pt. „Okolice Południa" Bliższe informacje na ten temat pod telefonem (071) 67-80-21. Pamiętajcie - każdy piątek, godzina 13.50! Być może już niedługo (to zależy tylko od Was!) rozegramy wśród naszych słuchaczy konkursy z mangowymi nagrodami! Słuchajcie nas uważnie!


Emilia Baczyńska

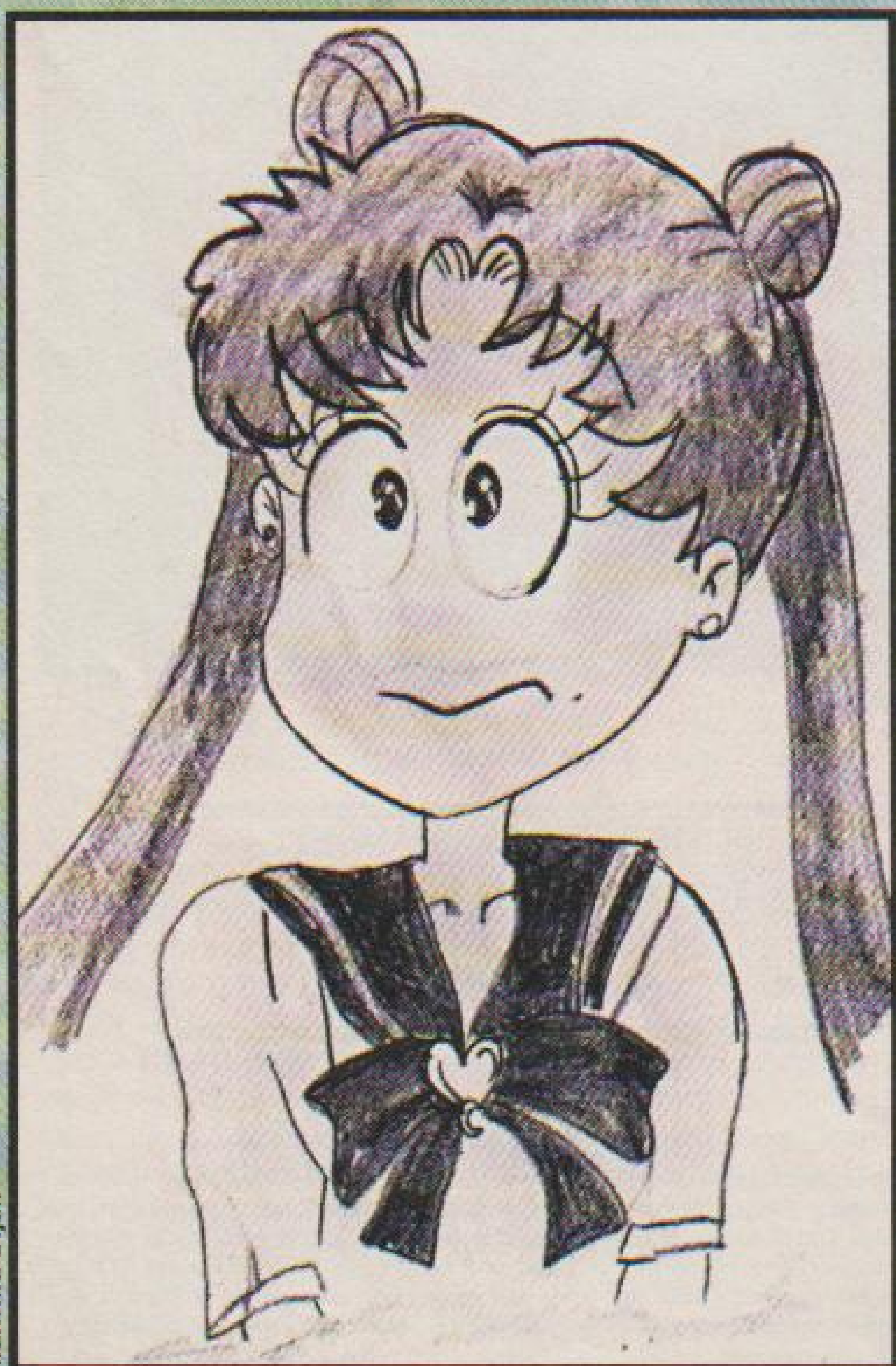


Kornelia Sawicka


Tomasz Malina


Agnieszka Walulik

GALERIA czytelników


Malwina Bijak



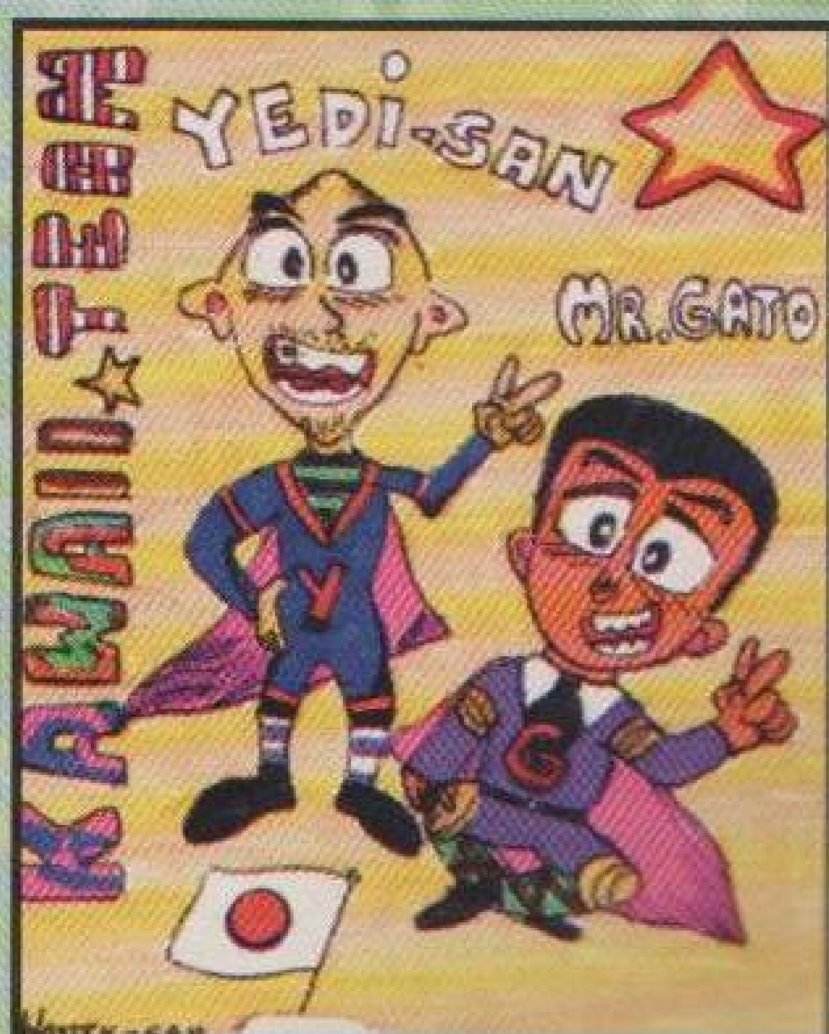
*ROY>



AGIN


Kinga Skotnicka


Emilia Baczyńska



Wojtek-san


Justyna Rozwadowska



Jacek Gut



Mika

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na jedną listę, czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. Można nadsyłać głosy na listy nie istniejące, powołując je w ten sposób do życia. Oto jakie propozycje dotąd nadesłaliście: - najlepsza manga, - najlepszy mecha, - najlepsza ścieżka dźwiękowa, - najpopularniejsza postać anime/manga, - najpopularniejszy wróg anime/manga - najpopularniejsza para, - najpopularniejsza seiyuu, - najciekawszy czar, - najpopularniejszy mangaka.


Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

TOP TEN ANIME:

1. Sailor Moon - 61%
2. Tenchi Muyo - 9%
3. 801 Airbats
4. Armitage III
5. Akira
6. Ranma 1/2
7. Gunsmith Cats
8. Oh My Goddess!
9. Ghost in the Shell
10. Neon Genesis Evangelion


Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA:

1. Sailor Moon (Usagi Tsukino) - 33%
2. Sailor Mercury (Ami Mizuno) - 32%
3. Sailor Uranus (Haruka Tenou) - 15%
4. Sailor Mars (Rei Hino) - 11%
5. Sailor Jupiter (Makoto Kino) - 9%

Pomocna dłoń

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Sprzedam kasetę video „Czarodziejka z Księżyca". Kontakt: Patryk Twardowski ul. Kościelna 25, 05-462 Wiązowna, woj. Warszawskie. Tel. (022) 769-00-51.

Sprzedam oryginalne anime „Ghost in the Shell". Kontakt: Jarosław Puchała ul. Szpitalna 11a/4, 22-200 Włodawa.

Jestem fanką serialu „Kapitan Hawk" i poszukuje osób posiadających ten serial na kasetach video (po polsku!). Kontakt: M.W. Kaplan Ikara 18c/6, 81-197 Gdynia. Tel. 625-10-29, dzwonic od Po-Pn od godz. 16.

Nawiążę kontakt listowny z fanami „Sailor Moon". Odpiszę w 100% na każdy list. Kontakt: Paweł Zadrożny, Kolonia Unin 31a, 08-400 Garwolin.

Jeżeli ktoś chciałby nawiązać ze mną kontakt i dowiedzieć się więcej o mnie, oprócz tego, że jestem fanką mangi i anime, lubię siatkówkę i elegancko wyglądać, nie lubię kłamstwa, niechlujstwa, brzydkiego wyglądu (brudnych włosów i ubrania-ohyda !!!), tego, że jestem skazana na bycie w domu jeden tydzień lub dwa, a może więcej z powodu wypadku na nartach w ferie, niech pisze: Małgorzata Borowiec, ul. Krasińskiego 3/23, 20-709 Lublin, lub e-mail: pawelok@polbox.com (Paweł - to mój brat bliźniak).

Uwaga grubaski, chudziaski i szczupaski! Pozbywam się mangowych gadżetów! (mangi, czasopisma, figurki, żetony, albumy. Adresik: Marysia Romanowska ul. Hoża 57/4, 00-681 Warszawa. Tel. 622-28-52.

Cześć! Mam na imię Monika, poszukuję przyjaciół, którzy mnie zrozumieją i nie będą się ze mnie naśmiewać. Kontakt: Monika Borusińska ul. Podróżnicza 35/1, Wrocław.

Każdy, kto chce się zapisać do fan-clubu Sailor Moon, niech napisze do mnie: Izabela Guzińska ul. Żeromskiego 38c/22, 64-920 Piła.

Szukam kogoś, kto mógłby mi sprzedać anime „Akira" lub „Ghost in the Shell". Będę wdzięczna za każdą informację. Adres: Ewa Małek, oś Mickiewicza 7/6, 37-600 Lubaczów. Tel. (016) 632-32-28, po godz. 17.

Hej! Jestem trochę zwariowaną 11-latką! Chętnie nawiążę kontakt z miłośnikami mangi „Sailor Moon". Kontakt: Anna Sochacka ul. Pańczyka 5, 41-207 Sosnowiec, woj. Katowickie.

Jestem bardzo, ale to bardzo samotna. Nie mam ani jednego przyjaciela. Czekam na listy. Adres: Izabella Kryścio, os. Centrum „D" 6/81, 31-933 Kraków.

Sprzedam Tamagochi. Wymienię naklejki Sailor Moon. Nie jestem fanem „Sailor Moon", ale chętnie nawiążę kontakt z każdym anime/manga/komputer/konsola-maniakiem. Adres: B.M.MOR.M.X., ul. Pruchnicka 43, 37-500 Jarosław.

Jestem plastykiem, poszukuje muzy i natchnienia (wiek muzy nie gra roli). Każdą muzę, która do mnie napisze, nagrodzę moją mangą. Mój adres: Yagi Manggha (Fan Tomas), ul. Jesienna 4/39, 20-337 Lublin.

Jeśli jesteś amatorem - rysownikiem. Jeśli interesuje Cię wymiana rysunków. Jeśli chcesz, aby Twoje komiksy ujrzały światło dzienne. Jeśli kompletnie oszalałeś na punkcie mangi. Jeśli jesteś zdruzgotany i szukasz pomocy, my Ci pomożemy! Motto: „Pisz i rysuj!" Adresy poradni: „Klub Anonimowych Mangoholików", ul. Podzamcze 2/5, 20-126 Lublin, lub ul. Podzamcze 2/7, 20-126 Lublin. Nie zwlekaj, jutro może być za późno! Rysunki przesyłaj w kopercie A4. Prosimy o znaczek zwrotny i kopertę.

Szukam przewodnika po świecie mangi i anime. Adres: Mała Mi, ul. Lizbońska 2/221, 03-969 Warszawa, e-mail: grenda@czd.waw.pl. Ps. Jeden gość powiedział mi, że jak na mnie patrzy, to widzi czarodziejkę - innego określenia nie znał.

Nawiążę kontakt ze wszystkimi fanami Sailor Moon. Adres: Rei Hino, ul. Słoneczne Wzgórze 28a/18, 25-430 Kielce. Tel. 362-36.

Uwaga! Powstał nowy klub fanów mangi i anime. Posiadamy dużo materiałów na temat ulubionych anime i mang, również o Sailor Moon. wszystkich chętnych zapraszamy! Informacje po przesłaniu koperty, znaczka zwrotnego i 1 zł na ksero. Naprawdę warto! Adres: OREGON, skr. Poczt. 20, 16-400 Suwałki 1.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime w wieku 13-14 lat. Jeśli otrzymam znaczek zwrotny, odpiszę szybciej. Adres: Łukasz Pietraczuk ul. Wolfkego 14/53, 01-494 Warszawa.

Wymienię naklejki z albumu Czarodziejka z Księżyca. Adres: Natalia Frąckowiak ul. Chełmońskiego 1d/10, 66-400 Gorzów Wlkp.

Nawiążę kontakt z Mariuszem Górczyńkim, który zamieścił swoje ogłoszenie w Kawaii nr 6. Mój Adres: Ewa Soja ul. Jodłowa 17, 39-303 Mielec.

Kupię figurki Sailor Moon. Założyłam klub. Szukam nowych członków. Adres: Katarzyna Schmidt ul. Pniewskiego 16, 60-692 Poznań.

Nawiążę kontakt z Mariuszem Górczyńskim alias Alex Forth alias Mamoru Yuma. Adres: Basia Kaczorowska ul. Zbożowa 7/88, 81-020 Gdynia.

Poszukuję anime „Vampire Princess Miyu". Tel.: (022) 671-62-78 - prosić Grzegorza, po godz. 18.00

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Magdalena Sosnowska Aleja 1 nr2, 43-230 Goczałkowice.

Kupię japoński miecz. Adres: Jarek Cegielski ul. Kochanowskiego 23/4, 58-150 Strzegom, woj. wałbrzyskie. Mile widziany numer telefonu.

Odkupie komiks Czarodziejka z Księżyca nr 11/97. Adres: Justyna Achramowicz ul. Różana 14, 59-921 Sieniawska.

Odkupię anime, zwłaszcza Moldiver 2 i 3, Tenchi Muyo 1, 2, 3. Kontakt: Magda M., tel: (063) 42-98-15, od 15.00.

Prowadzę gazetkę poświęconą mandze. Zainteresowani proszeni są o kontakt: Magdalena , ul. Pieśni 1/26, 26-600 Radom.

Sprzedam World of Manga 1, kupię World of Manga 4. Adres: Filip Białecki ul. Kościuszki 47/4, 40-048 Katowice.

Poszukuję kontaktów z osobami chcącymi wymieniać anime i swoje poglądy na ich temat. Nie interesuje mnie kontakt z fanami Sailor Moon! Kontakt: Ural, ul. Drozdów 16, 40-530 Katowice. E-mail: uralus@usa.net, Http://www.polbox.com/u/uraal

Poszukuję graczy w Ani-Mayhem w celu wymiany kart, najlepiej z okolicy Katowic-Ligoty. Adres: Krzysztof Rowiński ul. Emerytalna 1/1, 40-729 Katowice, tel: (032) 202-36-32, po 16-tej.

Pilnie nawiążę kontakt z graczami lub kolekcjonerami karcianki Ani-Mayhem. Adres: Marcin Stolarczyk ul. Kolejowa 24/15, 11-440 Reszel.

Jeśli lubisz rysować mangę, oglądać anime, masz ciekawe pomysły związane z rysowaniem mangowych panienek i nie tylko, napisz, a na pewno dostaniesz odpowiedź: Justyna Zając ul. Kołłątaja 2/14, 72-600 Świnoujście.

Pierwszy lubelski klub manga i anime „SHINKIRO" przyjmie w swe szeregi każdego otaku. Mile widziany znaczek zwrotny. Kontakt: Piotr Rachwald ul. Przedwiośnie 3/67, 20-533 Lublin.

Mam 14 lat i bardzo mało przyjaciół. Zwracam się do Was z nadzieję, że ktoś do mnie napisze. Uwielbiam rysować, rysuję już od 5 lat. Mój adres: Iwona Kamola ul. Fr. Kawy 18/10, 01-496 Warszawa. PS. W listach zwracajcie się do mnie Rei.

Jestem zwariowaną fanką Czarodziejki z Księżyca, cjciałabym nawiązać kontakt z fanami i fankami Sailor Moon oraz z Katarzyną Klimowicz z Gliwic. Mój adres: Anna Palgan ul. Morska 11a/1, 81-764 Sopot, woj. gdańskie.

Jestem w posiadaniu dużej ilości naklejek „Sailor Moon', a także kapsli z serii „Dragon Ball". Współpracuję z Magdą Malinowską, która dała ogłoszenie w „Kawaii" nr 5. Ktokolwiek chciałby się wymienić lub korespondować, podaję adres: Marcin Radzio ul. Ordona 9/10, 01-237 Warszawa.

Wymienię lub sprzedam anime. Adres: Jarek Nowacki ul. Wachowskiego 4/7, 10-691 Olsztyn. Tel: (089) 54-133-58, po 20-tej.

Nawiążę kontakt z osobą, która posiada grę na PC, „Knights of Xentar", lub inną grę w stylu manga. Posiadam bardzo dużą ilość screenów mangowych. Odpowiem na 100 procent. Adres: Jacek Bednarek ul. Gliniana 9a/21, 27-200 Starachowice, tel. (047) 274-92-55.

W moim klubie jest 169 osób. Chciałabym, aby wszystkie istniejące kluby napisały do mnie, stworzymy jeden wielki klub Sailor Moon. Adres: Sailor Moon Club ul. Kalinowa 2, 43-309 Bielsko-Biała.

Odkupię anime „Akira". Kontakt: Przemek Krzyżanowski ul. Zielińskiego 13a/5, 41-704 Ruda Śląska. Jeśli nie odezwę się w ciągu miesiąca od wysłania swojej oferty, to znaczy że wybrałem kogoś innego.

Nawiążę kontakt z fanami „Sailor Moon" i osobami posiadającymi wszystkie odcinki. Adres: Agnieszka Wincenc ul. Wł. Łokietka 4/11, 44-194 Knurów.

Ja i qmpel zakładamy klub wielbicieli mangi i anime. Każdy klubowicz dostanie co miesiąc mangę własnej roboty. Piszcie pod adres: Krzysiek Wers ul. Krzemieniecka 1a/2, 78-106 Kołobrzeg.

Brakuje mi odcinków „Sailor Moon", proszę o kontakt: Patrycja Suchodolska ul. Kwiatowa 36, 83-010 straszyn, tel. 82-89-24.

Wymienię się na informacje i rysunki manga, anime, proszę o znaczek zwrotny: Natalia Grądzka ul. Letniskowa 17B, 05-807 Podkowa Leśna.

Chciałabym nawiązać kontakt z fanami mangi i anime: Bogusława Gołecka ul. Michała 16/2, 44-119 Gliwice.

Jestem wielką fanką mangi, anime i Sailor Moon. Jeśli ktoś ma ochotę ze mną korespondować, niech napisze pod adres: Ania Wojciechowska ul. Pułaskiego 9b/5, 66-400 Gorzów Wlkp.

Kto lubi przygody, mocne wrażenia i Sailor Moon, niech napisze. Mam dużo wiadomości o nich. Adres: Joanna Sójka ul. Okrężna 30a/13, 66-100 Sulechów.

Poszukuje anime RG Veda. Proszę o kontakt Asię Mazewską (Listy Kawaii nr 4). Adres: Dominika Waśkowska ul. Białobrzeska 17/23, 02-364 Warszawa.

Odkupię figurkę Minako Aino w wersji największej. Nawiążę korespondencję z miłośnikami mangi i anime: Katarzyna Zbroja ul. Witosa 21/53, 30-612 Kraków.

Wielbicielka Czarodziejki z Księżyca nawiąże kontakt z osobami o podobnych zainteresowaniach. Adres: Agnieszka Wiercińska ul. Zawadzkiego 92/6, 71-246 Szczecin, tel. 430-92-582.

Zamienię „Tenchi Muyo" cz.1, na „Dragon Half", lub „Armitage III" cz.1. Adres: Adata Wnuk ul. Radockiego 194/32, 40-645 Katowice, tel. (032) 206-51-84

Poznajmy się

Imię i nazwisko: niestety nieznane
Data urodzenia: 13.03.1984
Znak zodiaku: Rybki (one są takie słodkie)
Ulubione kolory: zielony i srebrny
Ulubiony przedmiot: plastyka i czasem matma (za to nienawidzę wszystkich innych)
Wzrost: 163 cm (chyba, że urosłam)
Kolor oczu: chyba niebieskozielone
Kolor włosów: jaskrawozielony, czyli ciemny brąz
Ulubiona manga i anime: Tenchi Muyo, Armitage III, no i może w końcu Sailor Moon, w końcu od tego wszystko się zaczęło.
Hobby: rysowanie, słuchanie dobrej muzyki i czytanie gazet.
Charakterystyka: no cóż, jestem dość sympatyczna, mam wielu przyjaciół, ale jedną (tylko) najlepszą. Moja szalona i marzycielska (jak na prawdziwą rybkę przystało) natura przysparza mi często wiele kłopotów, ale nie tylko. Moi znajomi mówią, że mam dość duży talent i nie powinnam się go wstydzić (chodzi oczywiście o rysowanie, zwłaszcza ołówkiem). Poza tym kocham cały świat. Na pewno odpiszę na każdy list.
Mój adres: Zbiczek, ul. Dziewanny 12/4, 20-539 Lublin.

Radek Walczak
Data urodzenia: 17.07.1980
Charakterystyka: chodzę do 3 klasy LO, interesuję się mangą, anime, X-Files, Star Trek, RPG, komputerami, chociaż sam komputera nie posiadam. Słucham prawie każdej muzyki. Chciałbym korespondować z kimś o podobnych zainteresowaniach, chociaż częściowo. Odpiszę na każdy list.
Adres: ul. Danilowskiego 4a, bl.39/40, 97-300 Piotrków Tryb.

Magda Jankowska
Data urodzenia: 25.08.1984
Wzrost: 172 cm
Waga: ujdzie
Wiek: 13 lat i parę miesięcy
Ulubiona anime: Sailor Moon
Hobby: rysowanie plakatów, gotowanie, gry komputerowe, telewizja
Ulubione przedmioty: angielski, chemia, biologia

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.

2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.

3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.

4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/98 - styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.

5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.

6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH znajdujących się poniżej. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE.

7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.

8. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj, a przyjdziemy do Ciebie!







Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł
- ☐ Namawiam Mangowe Okienka 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł
- ☐ Namawiam Mangowe Okienka 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł
- ☐ Namawiam Mangowe Okienka 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Poznajmy się

Znienawidzone przedmioty: W-F, polski, religia
Charakterystyka: mam dziki charakter. Lubię grać w kosza i piłkę nożną. Jestem wesołą bałaganiarą. Hoduję świnkę morską (Dosię). Nie cierpię osób głupich i nie znoszących Sailor Moon. Chcę korespondować z osobami lubiącymi Minako i Setsunę.
Adres: ul. Armii Krajowej 6/3, 220 Legnica.

Agnieszka Feret
Data urodzenia: 22 czerwca 1987
Wiek: 10 lat
Znak zodiaku: Rak
Ulubiony kolor: biały, żółty, różowy, błękitny
Ulubiony film: Sailor Moon, Oh My Goddess!
Ulubiona potrawa: spaghetti
Charakter: uparta, płaczliwa, leniwa i bojowa
Uwaga: kocham Sailor Uranus
Adres: ul. Proletariacka 26a/2, 59-222 Miłkowice woj. legnickie.

Imię: Emila
Ksywa: JARA
Data urodzenia: brak danych
Ulubiony kolor: niebieski i zielony
Ulubione zajęcie: pływanie, pływanie i jeszcze raz pływanie, a jeszcze do tego chodzenie na spacery z moim psem, który się wabi Rzeźnik (rottweiller) jak i zajmować się żółwiem Karolem i oczywiście rysować mangę.
Charakterystyka: mówią, że jestem szalona i mam bzika na punkcie pływania, psa i żółwia. Jeśli znajdziecie czas, to napiszcie do mnie. Hej!
Adres: Emilia Zaklikowska ul. Sikorskiego 29/7, 86-300 Grudziądz.

Imię: Justyna
Przezwisko: Nikita
Data urodzenia: nieznana
Ulubiine kolory: czerwony i czarny
Ulubione zajęcie: rysuję mangę i leniuchuję!
Charakterystyka: akta zostały spalone, lecz wiadomo że jest romantyczką, kocha mange i anime. Ma z lekka świra. Jak chcesz się czegoś więcej o niej dowiedzieć, to napisz.
Adres: Justyna Kaczerzewska ul. Szpitalna 1/6, 86-300 Grudziądz.
PS. Mile widziane rysunki.

Imię: Agata (ale koleżanki mówią do mnie Amika)
Data urodzenia: najprawdopodobniej niedługo będą moje urodziny, ale moja metryka gdzieś zaginęła.
Ulubione zajęcie: najbardziej chyba lubię spać, ale także lubię długie spacery, chodzenie po górach i nasze polskie morze, a także mangę i anime.
Charakterystyka: jak wyżej napisałam, lubie góry i morze. W przyszłości chciałabym studiować dziennikarstwo, interesuje mnie: bliski wschód, wszystko co nieopisane i niewyjaśnione. Lubię rysować mangę Jeżeli interesujesz się podobnymi rzeczami (lub nie), to napisz do mnie.
Adres: Agata Chmielewska ul. Legionów 89/2, 86-300 Grudziądz.
PS. Mile widziane zdjęcia lub rysynki.

Imię: Agata
Pseudo: Maga
Dat urodzin: 00.00.198...
Ulubione kolory: czarny i granatowy - wszystkie jego odcienie
Ulubione zajęcia: pływanie, leniuchowanie, pływanie
Charakterystyka: brak danych... jeśli chcesz się dowiedzieć więcej, to napisz do mnie!
Adres: Magda Krausewicz ul. Kos. Gdyńskich 25/5, 36-300 Grudziądz.

Dorota Bułat - Króliczek
Data urodzenia: 12.08.1982
Znak zodiaku: Lew
Grupa krwi: 0
Ulubiony kolor: różowy i biały
Ulubiona potrawa: wszelkie jadalne słodycze
Kolor oczu: niebieskie
Charakterystyka: jestem zabawną dziewczynką, która interesuje się anime i mangą. Uwielbiam Sailor Moon i postać, która jest do mnie podobna, czyli Usagi Tsukino. Jeśli ktoś chce ze mną korespondować, lub dowiedzieć się czegoś więcej, niech napisze.
Adres: ul. Traugutta 3b/2, 30-549 Kraków.

Anna Jędrzejczyk
Dat urodzenia: 2 styczeń 1984
Znak zodiaku: Koziorożec
Wzrost: 170 cm
Kolor oczu: brązowy
Ulubiony przedmiot: chemia, biologia, matematyka
Nie lubiany przedmiot: W-F, historia
Hobby: manga, anime
Ulubione anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!
Charakterystyka: z natury jestem przyjacielska i spokojna, ale lubię humor i dobrą zabawę. Kiedy tylko znajdę czas, rysuje mangowe postacie. Chciałabym nawiązać kontakt z osobami z całej Polski (wiek nie gra roli).
Adres: ul. Kącik 20 Z.P.C. Wawel, 30-549 Kraków.

Joanna Ogorzałek alias Czarodziejka
Data urodzin: 1983.06.18
Znak zodiaku: Bliźnięta
Planeta: Merkury
Ulubiony serial: Sailor Moon
Charakterystyka: obłąkana na punkcie serialu Czarodziejka z Księżyca. Chodzi do 8. klasy szkoły podstawowej. Zbieram wszystko, co związane jest z serialem Sailor Moon. Romantyczna, marzycielska, uwielbia czytać książki (ulubieni autorzy - L.M. Montgomery, Minkowski). Ulubionym zajęciem jest zajmowanie się ukochanym serialem, recytowanie wierszy (z gestami i uczuciem), pisanie wypracowań i listów oraz sprzątanie. Nie nawidze ludzi, którzy złośliwie mówią mi, że Sailor Moon to bajka dla dzieci. Nie lubię też tych, którzy często zapewniają o swojej przyjaźni. Chętnie nawiążę kontakt z fanami i otaku serialu czarodziejka z Księżyca.
Adres: ul. Przebendów 55, 33-235 Wadowice Górne.

Marysia Stefani
Ksywka: Hikari, „Kusio", Mary
Data urodzenia: 13.11.1983
Znak zodiaku: Skorpion
Grupa krwi: A
Ulubiony kolor: niebieski
Ulubiony przedmiot: informatyka
Ulubiona manga: Slayers, Sailor Moon
Charakterystyka: jestem 14-letnią dziewczyną, leniwą do kwadratu, lubię rysować i pracuję nad własną mangą. Uwielbiam koty, pająki słodycze, mangę i zapach jabłek.
Adres: ul. Konińska 11/1, 02-495 Warszawa.

Małgorzata Szerer
Pseudonim: Puffy
Data urodzenia: 1982.08.01
Znak zodiaku: Lew
Coś o mnie: mangą interesuję się już od czasu, kiedy na RTL2 pojawiła się między innymi Lady Oscar - Riyoko Ikedy. W przyszłości chciałabym tworzyć seriale animowane, zwłaszcza rysowane w stylu manga. Dlatego poszłam do szkoły plastycznej i dopiero zaczęłam naukę. Chciałabym nawiązać znajomość z osobami, które kochają mangę i rysują ją podobnie do Urushibary, jak i z tymi osobami, które mają ochotę ze mną korespondować.
Adres: Państwowa Bursa Szkół Artystycznych ul. Wawrzyniaka 7b, 70-392 Szczecin.

Joanna Laskowska
Przezwisko: Yo-aśka, USAgi
Wiek i data urodzenia: 13 lat, 26 marca
Znak zodiaku: Baran
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: plastyka, j. polski
Ukochane anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!, GSX vs Ducati
Charakterystyka: jestem zapalonym Otaku, kocham mangę i anime, a w szczególności Oh My Goddess! (uwielbiam rysunki Kosuke Fujishimy - są przepiękne!). Przepadam za Sailor Moon. Kocham koty. Lubie rysować i grać na komputerze oraz na mojej gitarze elektrycznej. W przyszłości chciałabym zostać mangaczką.
Adres: ul. Mandarynki 12/30, 02-796 Warszawa.

Fido
Lat: 21,5
Urodzony: w okolicach lutego
Znak: chyba Ryby
Uczy się: intensywnie, nadal!
Zainteresowania: konkretne
Kolor: biało-czarny
Krew: wesoła
Charakterystyka: (tutaj mamy do czynienia z popisem mego kumpla E.W. Coyota, to rewanż za jego charakterystykę) - Przystojniak (ha!), facet inteligentny, twardo trzymający się ziemi. Przekonać go do czegoś, to tak jak bym próbować przekonać górę, by stanęła na szczycie (na głowie). Jeśli Coyote jest cholerykiem, to Fida trudno w ogóle sklasyfikować. Można kłócić się z nim godzinami, aż go cholera weźmie. Wycieczki rowerowe i górskie razem z nim, to przyjemność. Niezły organizator. Komputer przyrósł mu do palców, a i pędzlem lubi pomachać. Kim będzie w przyszłości? - człowiekiem, wielkim człowiekiem. Ulubiony zespół - Mettalica, do którego i mnie przekonał skutecznie. Ma niezły dar obserwacji, ogólnie równy facet.
Adres: Fido ul. Mickiewicza 108/29/33, 38-200 Jasło, woj. krośnieńskie (jeszcze).

Ola Kowalska
Wiek: młoda (13 lat)
Grupa krwi: czysta
Ulubione anime: Sailor Moon
Ulubiona sailorka: Sailor Venus
Ulubiona potrawa: leczo i inne
Charakterystyka: nic nie potrafiłam wymyślić, więc napisze o mnie koleżanka: uwielbia Sailor Moon, nie lubi szkoły, lubi kłócić się z siostrą (i to ostro). Jest miła i koleżeńska. Ogólnie jest OK.
Adres: ul. Nickla 77/8, 41-908 Bytom.

Łukasz Szczepkowski
Data urodzin: 14.08.1983
Znak zodiaku: Lion
Zainteresowania: manga, anime, komputery, samochody, czasami rysuję mangę, konsole (PSX)
Muzyka: Mettalica, White Zombie, U2 itp.
Ulubione anime: Ghost in the Shell
Wzrost: 176 cm
Charakterystyka: w porząsiu, cool, nawiążę kontakt z grudziądzkimi otaku. Piszcie lub dzwońcie.
Adres: ul. Kustronia 4/13, 86-300 Grudziądz, tel: (051) 46-395-47

Pokwitowanie dla poczty

zł ....gr ....
słownie złotych ______________________
______________________ groszy jak wyżej

wpłacający...
Dokładny adres ....
....
....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....................

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....gr ....
słownie złotych ______________________
______________________ groszy jak wyżej

wpłacający...
Dokładny adres ....
....
....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę
zł.....................

podpis przyjmującego ....

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....gr ....
słownie złotych ______________________
______________________ groszy jak wyżej

wpłacający...
Dokładny adres ....
....
....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

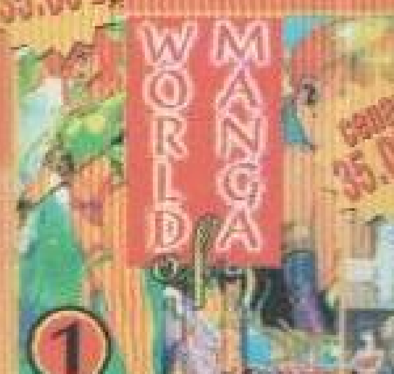
pobrano opłatę
zł.....................

podpis przyjmującego ....

MANGA ZA DARMO!

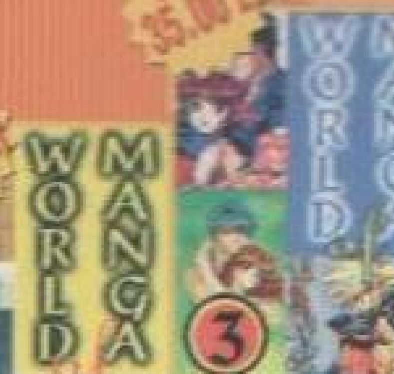
TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

cena: 35.00 zł



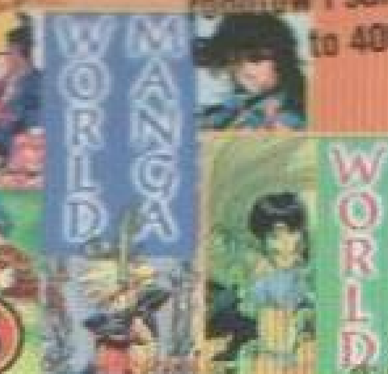
Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!

cena: 35.00 zł



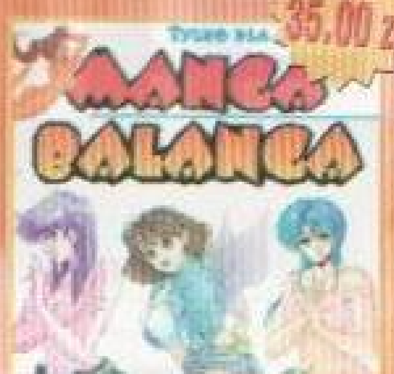
Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). Na płycie niezbędne oprogramowanie.

cena: 35.00 zł




Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów. ... to 4000 obrazków!

cena: 35.00 zł



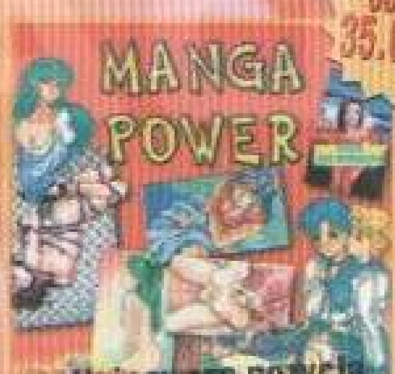
Długo wyczekiwana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego.

cena: 35.00 zł



Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB roznegliżowanych, rysunkowych piękniś. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.

cena: 35.00 zł

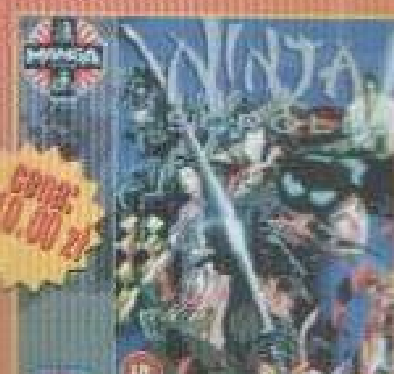


Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 2D i 3D mangi oraz najlepsze stop-klatki z gorących filmów.

cena: 35.00 zł

Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga czyli tysiące mangowych rysunków dla dorosłych.

cena: 110.00 zł



NINJA SCROLL
2xCD
Czas trwania 94 min.

cena: 110.00 zł



WICKED CITY
2xCD
Czas trwania 85 min.

cena: 110.00 zł



MASAMUNE SHIROW'S APPLESEED
2xCD
Czas trwania 68 min.

cena: 55.00 zł



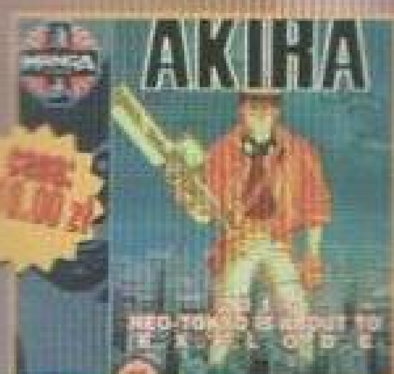
MANGA part I
1xCD
Format VideoCD

cena: 55.00 zł



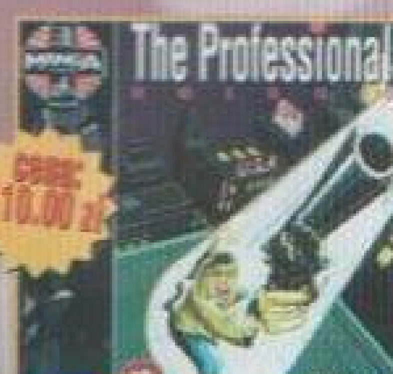
MANGA part II
1xCD
Format VideoCD

cena: 110.00 zł



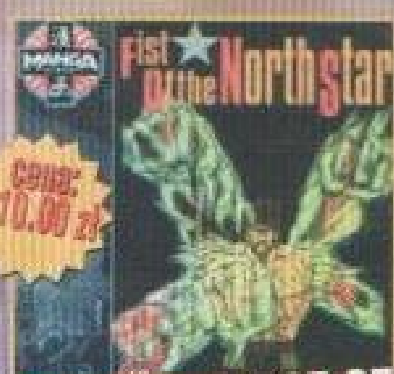
AKIRA
2xCD
Czas trwania 124 min.

cena: 110.00 zł



THE PROFESSIONAL GOLGO 13
2xCD
Czas trwania 117 min.

cena: 110.00 zł



FIRST OF THE NORTHSTAR
2xCD
Czas trwania 112 min.

cena: 18.00 zł



cena: 25.00 zł



cena: 25.00 zł



cena: 25.00 zł

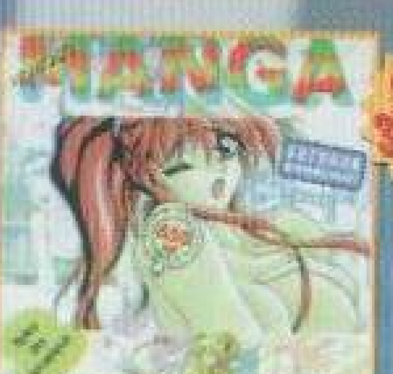
Screeny, animacje, dema gier, muzyka (mp2, wave, midi), programy mangowe. Karaoke.

cena: 28.00 zł



Ogromny wybór wygaszaczy ekranu, kursorów, ikon, plików dźwiękowych i gier opartych na sławnych filmach i komiksach. Sailor Moon, Dragon Ball, Akira i inne.

cena: 35.00 zł



Kolekcja grafiki Hentai Manga

L'elisir D'amor
1CD, 60 min. format AVI

cena: 55.00 zł



cena: 55.00 zł



Demon School
1CD, 60 min. format AVI

cena: 55.00 zł



Demon School Conclude
1CD, 60 min. format AVI

Black Board Jungle part 3
1CD, 60 min. format AVI

cena: 55.00 zł

cena: 55.00 zł

Black Board Jungle
1CD, 60 min. format AVI

La Blue Girl
1CD, 60 min. format AVI

cena: 55.00 zł



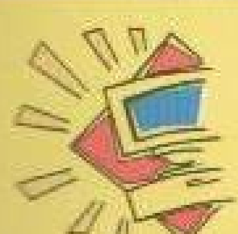
cena: 55.00 zł



Adventure Kid
1CD, 60 min. format AVI

KOSZTY WYSYŁKI 5,50 zł

INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl



EXE

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY:
tel. (071) 3537002, tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235, fax (071) 3537010

SPECJALNE JUBILEUSZOWE WYDANIE!!!





PEŁNE WERSJE GIER!!!